CBI

游戏日

国际标准刊号ISSN 1009-0843
国内统一刊号CN51-1576/TN
邮发代号62-99
总91期 2006.12
特价人民币8.8元

数字化用户

万元大奖期期送 奖PS3一台Wii两台



风暴传说
完全攻略
剧情 地图 称号 料理 分支任务

KOROBOT
小机器人大冒险
图解攻略

一个都不能少
兽耳+巫女
传颂之物攻略邪道专题

乔乔的奇妙冒险
幻影之血"小"怨念攻略

世界观解说 历史上的王牌机师传说
机体图鉴 详尽任务攻略
王牌空战X
诡计的天空
空中战鹰全书

本期160页
回馈读者

全年订购优惠套餐

订阅游戏日 07 年杂志拥有次世代主机

新的一年即将来临，游戏日推出新的全年(12 期)征订套餐！在 07 年 2 月 1 日以前订阅全年的读者将享受——

- 更优惠的定价
- 不用邮寄调查表即可参与明年全年的单期抽奖和 07 年全年的总抽奖
- 更能单独参与全年订阅的特别大奖抽奖

优惠套餐 1　94.8 元 / 全年

单本杂志 6 元，含每期邮费共计 7.9 元一本，12 期杂志 = 94.8 元

邮寄方式：平邮

特别说明：如果因为邮局邮寄丢失，编辑部不予赔付。

友情提示：价格便宜，但存在一定的风险。推荐地址全年稳定，收信箋安全的读者选择。本套餐邮费只针对一期一本的读者。

优惠套餐 2　130.8 元 / 全年

单本杂志 6 元，含邮费共计 7.9 元一本，加每期邮寄挂号费 3 元，12 期杂志 = 130.8 元

邮寄方式：挂号平邮

特别说明：如有邮局邮购丢失，编辑部会重新发货。再发货前，编辑部会再确认地址，而且读者收到杂志的时间上可能有延误。

友情提示：和一个朋友一起定全年杂志，我们会两本一起发货，您们可节省全年 36 元的挂号费。而且您和您的朋友都可以参加所有抽奖。

优惠套餐 3　192 元 / 全年

单本杂志 6 元，含特快费共计 16 元一本，12 期杂志 = 192 元

邮寄方式：特快专递

特别说明：如有邮件丢失，编辑部会重新发货。如果你留下的电话或者地址不详，您可能接不到特快。

友情提示：速度极快，早于您当地杂志上市时间。和一个朋友一起定全年杂志，我们会两本一起发货，您们可节省全年 120 元的特快费。而且您和您的朋友都可以参加所有抽奖。

选择任何一种套餐后 + 10 元可获得以下特别礼物，可复选

特别礼物 1

获得游戏日推出的"无双大乱斗·黄巾之乱"斗智牌简装版(只是舍弃了外盒包装而已)。

本斗智牌根据游戏日编辑一直以来热衷的"Bang"斗智牌 + "水牛城"任务包，改编成三国的斗智牌。

其单独购买的市面定价为 58 元，限量 88 套，先到先得。

特别礼物 2

获得游戏日推出的"滴水不漏·一骑当千"三国无双系列的攻略本。

其单独定价为 32 元，编辑部 06 年攻略系列唯一尚有少量存货的图书。

特别礼物 3

获得游戏日特别制作：生化危机 ZIPPO 全铜仿旧打火机一个 + 合金装备 SNAKE 全金属士兵狗牌 + 机动战士高达联邦方军队标志胸牌。

此三种礼品均为游戏日独立制作，当初随杂志附赠，获得极大好评，市面均无此产品销售。



特别说明：

如有疑问，您可以联系游戏日淘宝官方店的掌柜(时间：每个工作日 9:00 – 18:00)，或致电 028-87688333-505 找邮购掌柜(时间：每个工作日 9:00 – 18:00)

单期邮购说明：

06 年杂志 8 元 / 本 05 年杂志 7 元 / 本 其余杂志 6 元 / 本

平邮邮费：1.9 元 / 本

挂号邮费：4.9 元 / 本

特快邮费：10 元 / 本

更优惠的价格，更多获奖机会！

订购办法 1：登陆游戏日淘宝官方店：http://shop33523089.taobao.com，下全年订阅单，留下详细联系方式，通过支付宝付费。

订阅办法 2：通过邮局汇款至：成都市营门口路民光商厦五楼发行部 收款人：发行部 邮编：610036 并务必在汇款单上写明订购为游戏日，并注明是从 07 年第八期开始的 12 期杂志，留下详细联系方式。

回馈读者支持第一弹：全年订阅特别大奖·2 万元

有效期：即日起——2007 年 2 月 1 日

首先要感谢一直以来读者对我们的大力支持，本刊将在"明年的抽奖活动"和"全年订购抽奖"进行读者回馈活动。

目前"07 年单期杂志抽奖 + 07 年全年杂志抽奖"的具体奖品还没有明确下来，具体公布日期在下期杂志上，但目前可以确认的是：

1. 以次世代主机：PS3、Wii、Xbox360 为单期抽奖奖品，可能还会有高清 40 寸 1080i 分辨率的电视。
2. 全年抽奖：特等奖为所有的次世代主机 + 高清电视的总体市场金额。期待奖品待定。
3. 所有在优惠期订阅我们 07 年全年杂志的读者，都可以不用填写读者调查表来参与 07 年的单期杂志抽奖和全年杂志抽奖。

全年订阅大奖目前已经确定。

条件：在 07 年 2 月 1 日以前，通过以上方式订阅游戏日 07 年全年的读者单独进行一次抽奖。

抽奖时间：07 年 2 月 5 日

公布时间：

网络公布时间在 07 年 2 月 6 日，地点：游戏日淘宝官方店：http://shop33523089.taobao.com

杂志公布时间在 07 年 3 月上市的游戏日杂志上，如有更改请参看 07 年 2 月号杂志声明。

奖品发送日期：07 年 3 月 10 日

奖品：

特等奖 一名 一台 PS3 + 一台 Wii + 一台 Xbox360，或者 2 万元现金

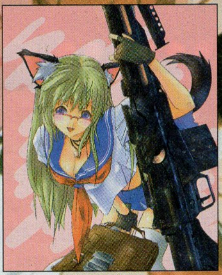
一等奖 两名 一台 PS3

二等奖 五名 游戏日原创特大海报 3 张任选题材(详见从本期起杂志最后两页)

12 游戏日
2006 年 12 月号上 总第 91 期

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



封面作者：KY

本月游戏情报站 2

卷首特辑

王牌空战 X ~ 诡计的天空 空中战鹰全书 6

王牌空战系列回顾 6
系统详解 7
ACEX 世界观以及关键词 13
全任务流程攻略 14
登场机体图鉴 26
空中王牌的故事 28

强档攻略

乔乔的奇妙冒险·幻影之血"小"怨念攻略 38
KOROBOT 小机器人大冒险图解攻略 44
360 典藏系列·使命召唤 2 54

如来神掌(暂用名，征名继续进行中)

风暴传说完全攻略 64
天地之门 2·武双传 82
最终幻想 V ADVANCE 87

尽在掌握

PES6 88

非主流

牛蛙的业魔殿 90
AICE 的恋爱游戏小屋 92
星辰·OG 历史教室第六课 ~ SRX 计划 94
FEI 主流 98
梵天的 BLOG 99

极限研究

混沌战争 100
口袋妖怪全怪物获得方法 104
金手指 113

才语游言

闲言碎语 114
才语邮局 115
编辑部的故事 119
如果电话亭 120
资讯 122
大叔的逆袭 124

卷尾特辑

传颂之物"萌"元素解析 128
传颂之物剧情攻略 142

数字化用户

主管四川省科学技术协会
主办四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真(028)87646606
编辑电话(028)87688333-505
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
总编辑牛泊
主编兼总经理童文臻 许海龙
执行主编周博 石薇
客户经理呼丽丽
责任编辑付晓飞
编辑任超 王梁宇 李一凡 朱博
发行总监秦风
市场策划刘丹
特约编辑 Cyberman(美国)
美术总监薛霜
美术编辑梁镭耀、陈颖、白羽
法律顾问四川联合律师事务所 申杰锋律师

客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62137523 李艳斌
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号 5100004001007

国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位全国邮政局
零售全国各地书亭报摊
发行服务(028)87648981、87688333-533
邮购成都市营门口路民光商厦 532 室
邮编 610036
定价人民币 8.8 元
印刷单位 CBI 印刷厂
刊期半月刊
出版日期 12 月 1 日

本月游戏情报站
Game Informations

很多读者不太清楚为什么上期突然增加了一个游戏发售指南的栏目，其实是因为一直以来很多读者希望我们能够刊登游戏发售表，但是我们又不希望做成简单的条目检索式的表格，因此就诞生了现在这样一个栏目：由全体编辑挑选未来一个月内自己感兴趣的游戏，然后写下简单的介绍或者期待，希望能够为大家购买游戏提供一个参考。如果大家对这个栏目还有什么好的建议或者想法，请在调查表上写下来，同时本栏目和掌机栏目一样也开始“征名活动”，期待大家的参与。

NINTENDO DS　PlayStation 2　PSP　PLAYSTATION 3　Wii　XBOX 360　NINTENDO GAMECUBE

11月16日发卖

魔法老师~恋爱、魔法和世界树传说

PS2　类型:3DACT+AVG　厂商:KONAMI



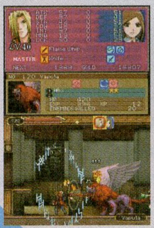
本作是《魔法老师》系列PS2版的第4作，采用了3D动作和2DAVG相结合的游戏方式。在3D动作中采用了同伴系统，可以从学生中挑选2名作为同伴，每个学生都有对应的特殊效果。另外原作中的各种各样的必杀技在游戏里也都可以使用。本作限定版将附带原创广播剧CD。

Vulcanus

PSP　类型:3D机器人射击　厂商:compileheart

恶魔城~废墟的肖像

NDS　类型:ACT　厂商:KONAMI



恶魔城系列现在是掌机的宠儿了，继《苍月之十字架》之后NDS上推出了第二作。吸血鬼猎人和黑暗之王吸血鬼德拉克拉再一次开始了宿命的对抗，德拉克拉为了娱乐玩家又一次牺牲了本该安享的晚年。这次的故事发生在二次世界大战期间，新的吸血鬼也将出现。玩家可以选择吸血鬼猎人乔纳森和魔女夏洛特，两人共同克服难关，解开谜题。武器、道具、魔法、图鉴，恶魔城的要素一个都不会少。

火影忍者~木叶 spirits

PS2　类型:ACT　厂商:BANDAI&NAMCO



火影忍者再度席卷PS2，本次登场的依然是3D忍术动作游戏，名为“木叶精神”。任务、解谜、忍术战斗，火影忍者的要素应有尽有，再加上大魄力的必杀技演出，一定可以让玩家体会到超爽快的战斗。另外，本作还可以和朋友对战或协力游戏，令乐趣倍增。

战国无双2 帝国

PS2　类型:ACT　厂商:KOEI



连续两次延期发售的“帝国”系列最新作“战国无双2帝国”终于没有三度宣布延期。作为第一次以战国时代为背景的“帝国”系列，与以往的帝国系列相同，本作在战国无双2的基础上增加了战略要素，即以统一天下为目的的“争霸演武”模式，另外还有可以创造原创武将的“新武将”、“战国图录”以及“战国事典”等等游戏模式。武将方面，除柴田胜家和佐佐木小次郎在很早以前就已经公布可以使用之外，游戏中所有大众脸武将同样可以使用。总之，喜欢无双系列的玩家必玩。

魔术大全

NDS　类型:ACT　厂商:任天堂



本作再次展现了任天堂过人的游戏创意。本作是将魔术和游戏相结合的全新游戏方式，玩家可以简单的体验和探索魔术的乐趣，配合NDS和同捆的专用扑克牌，玩家可以在观众面前表演共14种不可思议的魔术。除此之外，还有根据提示进行操作，由DS来变魔术的单人体验模式，以及训练不可思议之力的超能力练习模式。

11月17日发卖

索尼克 Sonic the Hedgehog(美版)

PS3、X360　类型:ACT　厂商:SEGA



SEGA的刺猬索尼克又回到大家的面前奔跑了，而且在XB360和PS3上它跑的更快了。这个系列不知不觉已经15周年，中裕司以他顽强的耐力将刺猬从MD带到SS，再从SS带到所有的平台。当然既然提升了平台的机能，画面和速度都以几何倍数提升，保持60帧的流畅度的速度感可不一样哦。

11月20日发卖

死或生沙滩排球 2(美版)

XBOX360 类型:SPT 厂商:Tecmo

又名"欲仙欲死极限沙滩排球或奶排",什么以排球运动为主旨,什么以DOA系列人气角色为卖点。这些都是口胡的,这游戏就是卖肉的,就是让3D美眉在大家的眼前晃来晃去的。游戏日的读者们,我们的风格就是将邪恶进行到底!既然TECMO给了我们这样一个可以意淫的游戏,那么大家也不要客气了,尽情的给DOA的美眉们照相吧。顺便说一下适合18岁以上男性玩家。女性玩家不推荐。本作日版发售日为11月22日。





11月21日发卖

三角洲~黑鹰坠落(美版)

PS2 类型:FPS 厂商:NovaLogic

虽然名字叫黑鹰坠落,但实际上和那个叫《黑鹰坠落》的电影没有多大的关系。做为团队合作的一款FPS有一定的素质,游戏也推出过XBOX360版,推荐给喜欢FPS的玩家。

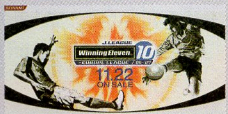


11月22日发卖

J联盟实况足球 10+欧洲冠军杯 06´-07´

PS2 类型:SPT 厂商:KONAMI

按照"惯例"出现的骗钱作品,在WE10的基础上稍加修改,鼓捣出这么一个东西。系列主题日本J联赛当然是少不了的,包含了J1和J2的所有球队。其实这点对国内玩家吸引力几乎可以忽视,关键在后面这点,加入了06´-07´的欧洲冠军联赛,这可是多少球迷梦寐以求的足球盛会啊。再加上官方声称对WE10进行了"进化",希望能改掉些WE10里的攻防不平衡设定,让游戏更加趋近于平衡和真实。在模式上,增加了"世界巡回赛",推测为依次挑战世界各地的劲旅,能够期待一下。另外大师联赛模式也会继续存在。



我们的太阳 Djang & Sabata

NDS 类型:A·RPG 厂商:KONAMI

2003年一款利用阳光照射进行游戏的GBA游戏给大家留下了深刻的印象,那就是"我们的太阳",这款游戏通过卡带内置的阳光感应器实现了很多非常有创意的功能。这次登陆NDS的续作保留了前作主人公ジャンゴ,还增加了一个新角色サバタ。和ジャンゴ使用阳光的能力相对应,サバタ使用的是月光的能力。两人交替使用,就能随时进行游戏啦。随着机能的强化,新作有什么突破就拭目以待吧。



white breath ~绊~

PS2 类型:AVG 厂商:KID

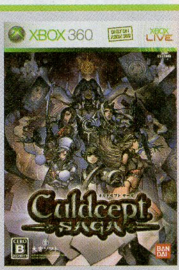
虽然PS2版是由大名鼎鼎的美少女游戏厂商KID代理发行,其实PC版早在2004年7月就已经上市了,由F&C·FC02制作。从F&C以往的作品来看,FC01出产的质量明显高于FC02,这个游戏也不列外,顶多当作一个打发时间的小品游戏来对待。故事讲述的是一个普通的高中生相模司,本来在平常的高中快乐地生活着。但是从小时侯就有的旧病复发,诊断后医生告诉他说不定活不到毕业了。在这种情况下,司决定瞒着朋友们,一起过完最后的快乐学园生活……



卡片召唤师~传说

XBOX360 类型:卡片交换·对战 厂商:BANDAI&NAMCO

沉寂4年的卡片对战游戏——《卡片召唤师》系列在FANS们强烈要求新作的呼声中,即将在Xbox360上堂堂登场。本作中的卡片全部由20多名知名的插画作家重新绘制,加上Xbox360强大的性能,游戏画面精美堪称历代之最。另外,游戏中卡片的总数增加到470多种,且玩家之间可以通过XboxLive方便的进行联网对战……卡片召唤师的FANS们,准备迎接激战吧。



宿命传说

PS2 类型:RPG 厂商:NAMCO

最近传说系列越出越快,质量也参差不齐,但经典始终是经典,PS上的经典之作宿命传说在PS2上重制了。据官方声称加入了豪华声优阵容的全程配音,这无疑将给游戏剧情增加极大的感染力。世界地图和迷宫将3D化,传说系列独特的同伴之间的事件对话也将大幅进化。再加上有趣的迷你游戏等,重制的经典之作必将引无数fans追赶,不可错过!

JEANNE D´ARC(圣女贞德)

PSP 类型:SRPG 厂商:SCE





这是以英法百年战争时期的传奇人物圣女贞德为主角的战略模拟游戏,玩家将操作贞德和她的同伴一起抗击入侵法国的迷之魔物。游戏采用回合制战斗,系统方面则有攻击支援的"バーニングサイト"和防御支援的"コネクションガード",通过装备神秘宝石"技能石"则可以使用各种特技和魔法。

日本冰壶协会公认 大众 DS 冰壶

NDS 类型:SPT 厂商:Rocketcompany

时尚魔女 love&berry

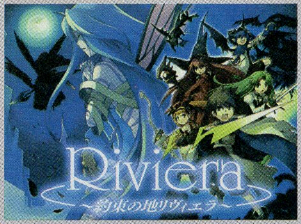
NDS　类型:卡片游戏　厂商:SEGA



这是一款令人大跌眼镜的作品，也是这么多年来总算能令世嘉扬眉吐气的作品。本作是移植至2004年10月发售的街机同名卡片游戏，通过各种卡片来给游戏中时尚的女主角换装，然后在舞台上和对手一决胜负。本作尚未发售时，预约数量已经接近百万，再加上玩家在卡片上的消费，将给世嘉带来巨大的收益。自土星时代之后，本作将是世嘉首个销量超过百万的游戏。

Riviera~约束之地

PSP　类型:RPG　厂商:sting



“约束之地”2002年在WSC上推出的本尊没什么人知道，所以两年后在GBA上又出了一次，这次算是三次转生。不过游戏本身确实不错，曾一度被认为将WSC机能发挥到了极限，这次PSP上的复刻最大的卖点是追加了全程语音和新插图，想来可以作为闲暇时打发时光的选择。

11月23日发卖

JUMP 超级明星大乱斗

NDS　类型:ACT　厂商:任天堂





备受好评的《JUMP全明星大乱斗》的续作终于要登场了！本次共收录了《少年JUMP》中连载的40部作品，总计超过300名角色，比前作的27部作品多出1/3！本次除了能够和朋友联机对战之外，更加可以通过网络和全国的玩家进行对战。本作的角色动作、必杀技、道具种类等均得到极大强化，爽快感远超从前！所有的NDS玩家都不应错过！！

11月24日发卖

仔羊捕获ケ-カク!

PS2　类型:BL·AVG　厂商:IDEA FACTORY







由著名BL漫画家南かずか(南遥)的所绘的同名漫画所改编的腐女向AVG游戏。游戏讲述的是主人公樱坂有纪在男校“私立祥华学园”与其它帅哥们的爱情故事(游戏中不会出现女性角色)……呃，介绍到此为止，有兴趣的自己找来玩吧，飘走~

11月30日发卖

超级机器人大战 XO

XBOX360　类型:SRPG　厂商:BANPRESTO

Xbox360上首个机战作品，虽然是复刻《机战GC》，但是本次的3D战斗画面的演出相当出色，是迄今为止最棒机战3D动画，值得期待。





REC ☆心跳声优乐园☆

PS2　类型:AVG　厂商:IDEA FACTORY



前半年的动画“甜蜜声优REC”大家还记得吧，讲述的是一个甜品公司的企划和一个新人声优之间的爱情故事。让对于声优的日常和感情生活非常感兴趣的声优控们领教了一番。这个动画游戏化之后保留了原作的人设，新加入了不少原创角色，让故事更加有趣。

召唤之夜 4

PS2　类型:SRPG　厂商:BANPRESTO



在发售了一大堆续集、外传之后，这个系列的正统续作《召唤之夜4》终于出现了，该系列一向以有趣的剧情和有挑战性的战斗闻名，相信此次不会例外。这次照例可以选择主角性别，故事除了主角所在大陆外也会有异世界的敌人乱入，当然还会有“召唤术”的存在。玩家们将和游戏人物一起面对突然打破平静生活的战争。

己(おれ)のダンジョン(你的迷宫)

PSP　类型:迷宫育成类RPG　厂商:SEGA





这个游戏非常特别，因为就如标题所说，它育成的对象是“迷宫”！这是一款在随机生成的迷宫里冒险，并利用冒险中取得的道具制造属于自己迷宫的游戏。玩家扮演的是一个偶然获得迷宫精灵“ダン吉”的少年财宝猎人，可以利用寄宿在左臂的“ダン吉”来吸收各种各样的素材，不过，根据剧情表示，他本来是因为毁坏迷宫而要被送往地狱的，不过因为破坏迷宫的应该是“ダン吉”，所以少年获得了复活的考验机会，而这个迷宫探险就是考验，所以大家请怀着“老子要活下去”的压力来行动。最后，自己制作的迷宫还可以通过通信机能与朋友共享——呃，不晓得会不会困在自己做的迷宫出不来呢……

假面骑士 Kabuto

PS2 **类型**:ACT **厂商**:BANDAI-NAMCOgames

改编自著名特摄片“假面骑士”系列最新作的游戏，虽然可能我们都无法理解这些长着蜻蜓式复眼的家伙到底哪里好看，但是要看到片子才知道，这玩意也挺热血的……说回这次的“Kabuto”，乃是假面系列 35 周年的纪念作，当然制作也会更加用心，除了最大限度发挥出 PS2 机能以做出华丽效果外，原作里的特殊系统“Clock Up”、“Cast Off”都会忠实再现，也就是加速加速再加速，在拥有超强攻防能力的同时再加上超级快速，定要将敌人轰至渣呀！





口袋剧场系列 遥远的时空中~舞一夜

NDS **类型**:ETC **厂商**:KOEI

simoun 异蔷薇战争~封印のリ・マージョン

PS2 **类型**:百合 SRPG **厂商**:Marvelous

12月1日发卖

合金装备 Portable Ops(美版)

PSP **类型**:ACT **厂商**:KONAMI

终于不是该死的卡片了，PSP 推出的 MGS 回归成以往的动作游戏。剧情是在 MGS3 剧情完结后的 6 年，讲述了 1970 年主角 Big Boss 成立特种部队猎狐犬(Foxhound)的经历。剧情采用全程语音，系列熟悉的经典角色 EVA、奥赛罗特都将在游戏中登场。和实体一样游戏支持 Wi-Fi 无线区域网络与网际网络联机对战功能，当然不会少了小岛的恶搞要素，推荐 PSP 玩家，MGS 的 fans。





12月2日发卖

赛尔达传说·黎明公主

Wii NGC **类型**:ACT **厂商**:任天堂

原本作为“NGC 上最后一款超级大作”大肆宣传，在不停的延期之后终于变成了“随 Wii 首发的第一款超级大作”，实在让人怀疑老任最初的目的。在这次的“赛尔达”故事里，主角林克终于摆脱了近几作里的 Q 版形象，再次以正常比例出现在我们面前，在抵抗邪恶势力入侵海拉尔大陆时又获得了新的能力，那就是在某些时候可以变成狼，相信可以给予玩家更大的帮助。值得一提的是，由于 Wii 采用新的特殊控制器进行游戏，从试玩上玩家们手舞足蹈乃至手忙脚乱的情形来看，要打穿这游戏还真得要体力作保证才行。总之，如果买了 Wii，这个游戏绝对是要第一时间购入的！



12月7日发卖

更胜夜明前的琉璃色

PS2 **类型**:AVG **厂商**:ARIA

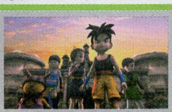
移植至 PC 上的超人气美少女游戏《更胜夜明前的琉璃色》即将在圣诞节前登场，本游戏以超萌的人设和精彩的剧情受到广泛好评，虽然原作是 18X 类型，移植后改为全年龄版，并追加了新人物和新剧情，是本年度最受期待的美少女游戏之一。



ブルードラゴン(蓝龙)

XBOX360 **类型**:RPG **厂商**:微软

鸟山明+坂口博信+植松伸夫，三大巨头联合制作的“超级”RPG，在这里就不多废话了，游戏的素质到底如何，大家就一起期待发售日的来临吧~



龙が如く2

PS2 **类型**:ACT **厂商**:SEGA

故事是前作的一年之后，黑暗世界的舞台发展到了大都市，主角桐生一马这次的对手是“关西之龙”乡田龙司，最后是拼你死我活还是惺惺相惜就看各自造化了。至于那个名为狭山薰的美女刑警花瓶，我相信主角会让她改变自己人生观的。这次游戏增加了大量的店铺可供游玩，从 KTV 到高尔夫应有尽有，加上比前作大两倍的地图，超过 100 个分支任务，都给人更高的自由感。而最吸引众编辑眼球的是“夜世界”设定，也就是说白天平淡无奇的街道到了晚上就会灯红酒绿，甚至主角还可以成为酒店老板，和一干美女花天酒地?！喂喂，遥(前作被主角收养的小萝莉)，跟着这种人真的没问题么？本作为 17 岁以上限定，请大家自觉判断是否适合游玩。



机动战士高达 SEED DESTINT 联合 VS Z.A.F.T. 2 PLUS

PS2 **类型**:ACT **厂商**:BANDAI&NAMCO

12月14日发卖

名侦探 EVA

PS2 **类型**:推理 AVG **厂商**:BROCCOLI

EVA 骗钱计划第 N 弹(据说和将要出的新剧场版内容有关系)，游戏的内容为——第三新东京市出现了神秘的杀人鬼“死徒”，玩家需要扮演 NERV 特命搜查官碇真治来阻止“死徒”的犯罪……游戏为正统的推理 AVG，玩家需要从游戏中与各角色会话中收集线索，来解决发生在第三新东京市的谜之事件。游戏为全程配音，且声优与原动画中全部相同，恋声癖们，冲锋吧……



ACE COMBAT X

Skies of Deception



王牌空战 X

诡计的天空

王牌空战卷首特辑——空中战鹰全书

名称：王牌空战 X 诡计的天空 ACE COMBAT X Skies of Deception
日期：2006 年 10 月 26 日
机种：PSP
文：容克、梵天、远山之城　责编：梵天

每当看到天空中的战机呼啸着飞过头顶时，每当看到天空中的战鹰展翅翱翔时，心中总有一种莫名的羡慕和崇拜。在蔚蓝色的天空驾驭这空中之王到底那是一种什么样的感觉呢，恐怕我们一辈子也不会知道，但 Ace Combat 王牌空战将这种梦想变成现实。在 10 月 26 日 PSP 版的王牌空战 X 发售之际，游戏日的小编为读者们制作了卷首特辑——空中战鹰全书，我们将全面了解新作的攻关方法和那些被称作杀戮天使的王牌飞行员的事迹。

制作花絮：负责本专题的小编梵天在制作特辑时遇到了极大的阻力，但通过血腥的页数争夺，终于为将这篇文章更加完整的展现在大家的面前。在这里我要感谢 Aice 牺牲了 2 页的尽在掌握，还要感谢 Fei 同学妥协了两页的 JOJO。还要感谢默默支持我的作者，读者，最后要感谢举办方。但是，本来要上的游戏中的王牌还是无情的被砍掉了……

王牌空战系列回顾

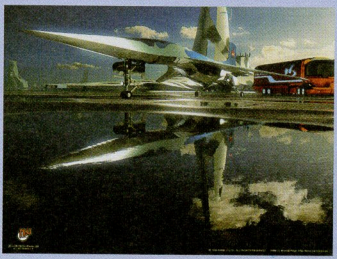
Ace Combat
发售时间：1995 年 06 月 30 日
机种：PS

王牌系列空战系列的起点，它是一个概念的诞生，和初代的背景标志一样意味凤凰的起飞，连 NAMCO 自己都没有想到王牌系列会成为它未来十年内的软件主力，王牌之旅在悄无声息中踏上征途。1995 年的 PS 游戏大走 3D 之风，Ace Combat 利用 3D 机能交给玩家一个满意的答卷。画面中的目标被摧毁时听到 BING 的声音时，那种爽快感是无法用语言来形容的。本作的背景设定很简单，佣兵部队扮演了重要的角色。说 Ace Combat 是个概念：是因为它为未来几作搭好了完美的框架，为续作打下了良好的基础。

Ace Combat 2
发售时间：1997 年 07 月 29 日
机种：PS

1997 年，在 KONAMI 的不朽之作《恶魔城月下夜想曲》发售的同年，还有另一款优秀的作品也在同期登陆 PS，那就是王牌空战系列的正统续作。2 代的强化程度完全是个飞跃，画面脱胎换骨的提升，可用机体数量大幅度增加，本作拥有多任务的选择以及多结局的设定，除此之外游戏音乐的优势也在本作中显现出来。很多喜欢 ACE 系列的朋友大多都是从 2 代开始接触王牌空战，Ace Combat 2 将游戏和现实的距离进一步缩小，任务解说和空中缠斗完美的烘托紧张的气氛，Ace Combat 2 无愧为 PS 上最为成熟的一作。

Ace Combat 3: Electrosphere
发售时间：1999 年 05 月 27 日
机种：PS



如果说 2 代是一部硬派的战争纪录片，那么 3 代就是一个讲述王牌飞行员故事的动画作品。正因为如此，3 代也是王牌系列中最有争议的一作。抛开未来世界的世界观脱离现实不说，游戏中的机体大多都是近未来的科幻机种，游戏的中后期甚至会有驾驶宇宙飞船攻占外星基地的错觉，这样招致了大量 fans 的不满。不过 3 代在系列中也有着它不可抹杀的优点：首先它确立了以人为中心的原则，王牌的“概念”就此诞生。双 CD 的容量有着大量的分支，不同的选择会迎来不同的结局。可惜很多玩家对掌控世界的两大军工企业的对抗并不买账。

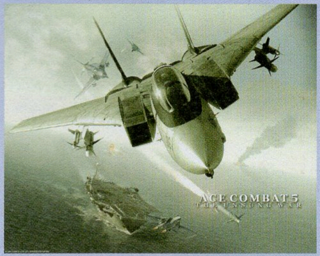
ACE COMBAT X

Ace Combat 4 shattered skies 破碎的天空
发售时间:2001 年 09 月 13 日
机种:PS2



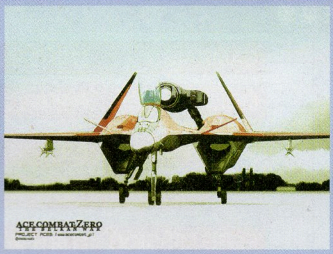
2000 年,大量游戏作品都因主机的更换而变的大放异彩。面对全新主机的到来,ACE 爱好者对更接近真实的驾仓模拟类游戏的期待日益高涨,为了相应玩家的号召,以回归为主题的 4 代破碎的天空登陆 PS2,颠覆性的改进和变化都在向 2 代靠拢。4 代用 Side Story 的故事叙述方式讲述了因战争而失去双亲的孩童眼前发生的一切,YELLOW13 这个有着悲剧色彩的敌王牌飞行员没有摆脱命运对他的嘲弄,最终死于战争之中。静态的独白表述让故事更加的震撼。王牌主角和 YELLOW 13 的对抗变成了主线,现实机种和大量经典任务的回归让破碎的天空获得了北美 135 万,全球 200 万以上的销售成绩。

Ace Combat 5 The Unsung War 未颂的战争
发售时间:2004 年 10 月 21 日
机种:PS2



2004 年,系列的巅峰之作未颂的战争发售。欧西亚联邦和尤克托巴尼亚两个超级大国联手抵抗意图侵略世界的贝尔卡公国,历时 95 天的环太平洋战争涌现出了可以决定整个战局的王牌小队,例如战狗和隶属于整个战争的背后指使者"Gray Man"的 8492 部队,王牌的对抗依旧是王牌空战的主题。5 代用 CG 描述了整个事件,无论是故事脚本还是人物刻画都是系列最佳,视队员生命为财富的巴特列特以及绝不失去长机的女飞行员永濑都是非常成功的角色,称未颂的战争为系列的巅峰之作毫不夸张。画面,系统,音乐都已强到了极致,听着最后一战 The Unsung War 的颂歌击落 SLOG 卫星的感觉只有玩过的玩家才明白那种无以伦比的感受。

Ace Combat zero 贝尔卡的战争
发售日期:2006 年 3 月 23 日
机种:PS2

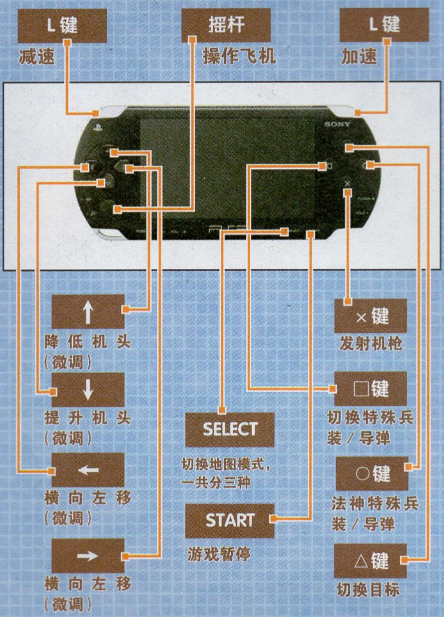


未颂的战争中 15 年前的大战为 ZERO 埋下了伏笔。贝尔卡公国在内忧外患之下凭借在乌斯迪奥发现的天然资源对邻国发动了侵略战争,失去了大量领土的乌斯迪奥不得不雇佣大量的外籍雇佣兵维护自己为数不多的土地。ZERO 以一个记者的视角采访了被 G 有着"鬼神"称号的 Cypher(玩家自己)击落的飞行员的采访为主线,讲述这个 15 年前的 7 颗核弹爆炸的原因和战争的残酷。Zero 实际上未颂的战争的资料片,游戏的很多关卡都使用了前作的资料,但新增加的路线系统提高了游戏的耐玩度,游戏强调了王牌之间的对抗,大量的王牌小队出现在游戏之中,即使做为资料片 zero 也是有着极高的素质。

王牌空战 X 系统详解

语言更改:游戏的语言和 PSP 的系统语言相符合,切换日语和英语的玩家只要更改 PSP 系统语言即可。

游戏操作



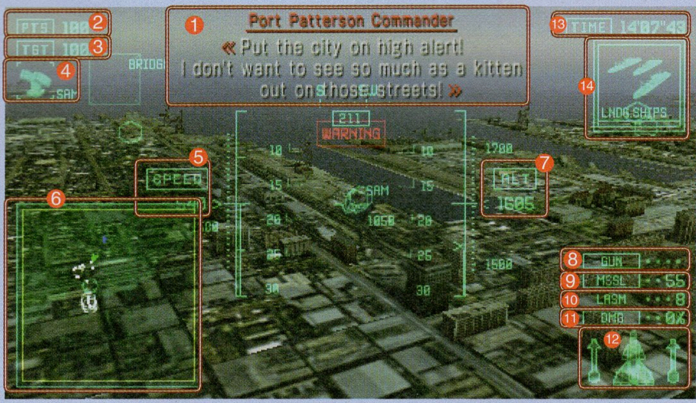
特殊操作

L+R	恢复机体水平
更换机体涂装	在选择机体的时候按 SELECT 键
发射导弹后按住○键	切换为导弹视点,演出作用大于实际作用

ACE 知识补充:王牌空战系列的操作特色,飞机移动的方向模拟真实操作。上为机头向下:飞机做俯冲动作。下为机头向上,飞机做爬升动作。2 代一直是简化操作,从系列第三作开始加入机体翻转。使操作更加真实。当然从 PS2 上的 4 代开始游戏之前玩家是可以就操作的种类进行选择,如果是新手还是先选择 2 代的操作模式吧。

画面介绍

战斗画面



1. 通讯内容
2. SCORE 累积分数
3. 当前锁定目标的分数
4. 当前锁定目标示意图
5. SPEED 当前速度
6. 小地图
7. ALT 当前高度
8. GUN 机炮数量
9. MSSL 导弹残余数量
10. 当前特殊兵装名称
11. 机体受害程度
12. 机体示意标志
13. TIME 时间
14. 打击目标示意图



选机画面介绍



1 机体名称
2 机体能力
3 机体介绍
4 该机体拥有的导弹数和特殊兵装的资料

Speed	速度	**Mobility**	机动性
Air–to–Air	空对空能力	**Stability**	定性
Air–to–Ground	空对地能力	**Defense**	防御力

ACE 知识补充：机体能力一直都在改变，5 代和 ZERO 采取数字表示。ACEX 又回到直观的槽式表示。

菜单介绍

主菜单

- CAMPAIGN 故事模式
- MULTIPLAYER 联机模式
  - Host Competition 建立主机
  - Join Competition 进入主机
- FEEE MISSION 自由任务模式
- OPTIONS 游戏设定
  - Display 更换游戏视角
  - Controls 更换操作模式
  - Sound 调整背景音乐，声音音量
  - Return to Main Menu 回到主菜单
- DATA WIEWER 玩家数据
  - Military Record 联机记录
  - Medal Viewer 获得勋章一览
  - Scene Viewer 过场动画一览
  - Replay Viewer 重放一览
  - Music Player 音乐欣赏模式（通关后出现）
- PLAYER DATA 玩家数据
  - Change Player 更改玩家数据
  - New Player 建立新的玩家数据
- DELETE DATA 删除数据

战前准备菜单

- Select Mission 选择任务
- Hangar 机库
- Load 读取存档
- Strategic Briefing 任务介绍
- Save 游戏存档
- Options 游戏设定

王牌战机机体篇

机体和特殊兵装的入手方法

每当玩家完成一个任务（模式不限），都可以获得分数，这些分数可以看成是游戏中的金钱。用这些分数即可购买你要的飞机和特殊兵装，每完成一个任务就会获得一种战机，而每架飞机都有三种特殊兵装。

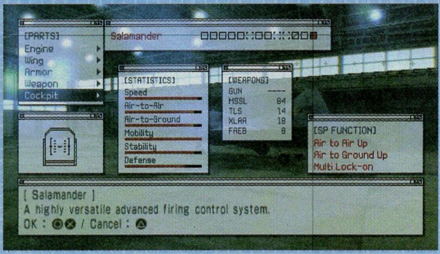
Tune 机体组件升级

——决定自己战机的能力

和前线任务系列相似的机体组合系统。在 ACEX 中，玩家可以给自己的战机装备部件，根据不同的战术目的进行相应的特性强化。这大大增加了 DIY 机体的乐趣，也是 ACEX 的标志性系统。

这里要说明一下，不是所有的机体都装备 Tune 机体组件。只有 ACEX 中的原创机体才可以装备。可装备的机体为 XFA-24A、YR-302、XFA-27、XR-45、YR-99、X-02、ADF-01，在 Tune 选项中机体名称为白色都可以装备。ACE—X 原创的最终机体 Fenrir 是不可以装备部件的。全部部件一共有 60 种，只要在任务中击落特定目标，或完成特定的任务即可获得。收集全部的部件是 ACEX 的乐趣所在。

机体组件的装配方法



进入 Hangar 后，选择 Tune 选项，随后可以根据玩家的要求更改装配部件。装备部件的能力会在机体能力参数菜单中以能力槽的形式直观的显示出来：红色槽是装配前的机体能力，黄色槽为能力增强的部分，蓝色槽为能力减弱的部分。机体部件不光是提高机体能力的，有时还有降低其他的能力的附属效果。

机体部件的强化种类

Engine	引擎决定飞机的最大速度和加速能力
Wing	决定战机的移动能力
Armor	战机装甲，数值越高防御能力越高
Weapon	武器装备，战机攻击能力
Cockpit	特殊部件

机体部件的强化方向和效果。

1 高速突击类

以提高速度为目标，增强战机 Engine 引擎最大出力。在提高速度的同时会牺牲飞机机动能力和稳定性。

适用关卡：时间紧迫的突击类任务

2 重装压制类

以提高特殊兵装装载数量为目标，提高战机作战能力。同时牺牲飞机的机动能力、稳定性以及最大速度。

补充：该类型可以根据特殊兵装的选择演化出对空压制和对地压制类两种。

适用关卡：战术目标繁多的压制性任务

3 特别轻量化

以大幅牺牲装甲防御能力全面包括速度、对空、对地、机动力、稳定性在内的所有机体能力，有种孤注一掷的想法，对自己的操作有信心的玩家可以考虑向这个方向强化。

适用关卡：战术目标能力过高，不得以而为之的拼命打法，说不定会有奇效哦。

4 特殊效果类

除了改变机体能力，武器类部件还会增加一些特殊效果。例如增加兵装数量，导弹四连发，雷达增幅装置，自动机炮等等。



全部件效果一览

引擎 Engine

No	部件名称(英文)	速度	对空能力	对地能力	机动性	稳定性	防御力	价格
1	Turbo Engine	↑	–	–	↓	–	–	3400
2	Light Engine	↑	–	–	↑	↑	↓	9700
3	Adv Turbo Engine	↑	–	–	↓	↓	–	6100
4	Caudal Engine	–	–	–	↑	↑	↓	10800
5	Minotaur Engine	↑↑	–	–	↓	↓	–	12200
6	Bullet Engine	↑↑	–	–	↓	↓	–	17900
7	RAMJet Engine	↑↑	–	–	↓↓	↓	–	22400
8	SCRAMJet Engine	↑↑	–	–	↓	↓	–	25600
9	Hudra Engine	↑↑	–	–	↓	↓	–	51600
10	Mercury Engine	–	–	–	↑	↑	↓	30700
11	C cycle Engine	↑↑	–	–	↓	↓	↓	36700
12	Hayabusa Engine	↑	–	–	–	–	–	14000

机翼 Wing

No	部件名称(英文)	速度	对空能力	对地能力	机动性	稳定性	防御力	价格
1	Adv Trimtab	–	–	↑	↓	↑	↓	3100
2	Extra Airbrake	↓	↓	↑	–	↑	–	4600
3	Extra Ladder	↓	–	↑	↑	↑	–	8500
4	Air Gripper	↓	–	↑	↓	↑↑	–	5400
5	Extra U Canard	↓	–	↑	↑	↑↑	↓	15200
6	Extra Elron	–	↑	↓	↑	↓	↓	11900
7	Extra Canard	↓	↑	–	↑↑	↑	↓	12700
8	Thornback Fin	↓	↓	↑	↓	↑↑	↑	18400
9	Sylph Wing	↑	↑	↑	↑↑	↑	↓	55600
10	Adv Actuator	↓	↑	↑	↑↑	↑	↓	35000
11	Adv Balancetab	–	–	↑	↓	↑	↓	9000
12	Adv A Balancetab	–	↑	–	↑	↓	↓	9000

装甲 Armor

No	部件名称(英文)	速度	对空能力	对地能力	机动性	稳定性	防御力	价格
1	Scale Armor	↓	–	–	↓	↓	↑	4200
2	CFRP Conversion	↑	–	–	–	↓	↓	5400
3	Ceramic Armor	↓	–	–	↓	↓	↑↑	6800
4	RAM Coat	–	–	–	–	–	↓	11300
5	Beatle Armor	↓	–	–	↑	↓	↑↑	8100
6	NERA Armor	↓	–	–	↓	–	↑↑	9500
7	Titanium Armor	↓	–	–	↓	↓	↑↑	13800
8	Light Armor	↑	–	–	↑	↑	↓	12600
9	Adv Titanium	↓	–	–	↓	↓	↑↑	20700
10	Diffusion Coat	–	–	–	–	–	↓	49600
11	TiAl Armor	↓	–	–	↓	↓	↑↑	35700
12	Composite Armor	↓	–	–	↓	↓	↑↑	16900

武器 Weapon

No	部件名称(英文)	速度	对空能力	对地能力	机动性	稳定性	防御力	价格	效果
1	Destructive MSSL	↓	↑	↑	↓	–	–	15900	导弹伤害提高、导弹载量减少
2	KEPS	↓	↑	↑	↓	–	–	8800	机炮攻击力提高、射程减少
3	Long Range Gun	–	↑	↑	–	↓	–	9200	机炮射程增加、攻击力减少
4	Extra Hardpoint	↓	↑	↑	↓	↓	–	9900	特殊兵装装载数量增加、重量增加
5	Extra Ammo	↓	↑	↑	↓	↓	–	17400	特殊兵装装载数量增加、重量增加
6	Enhanced SHM	↓	↑	↑	↓	–	–	24600	所有跟踪导弹威力增加
7	Tracker MSSL	↓	↑	–	↓	↓	↑	28800	增强导弹跟踪性能
8	Scarface MBS	–	↑↑	↑↑	–	↓	–	76500	可连发四发导弹
9	Long Range MSSL	↓	↑	↑	↓	–	–	45100	弹道射程增加
10	Laser Extender	–	↑↑	↑↑	–	–	↓	69800	增加 TLS 激光的射击时间、防御降低、FALKEN 专用
11	Deestructive Bomb	↓	–	↑	↓	↓	–	22700	提高炸弹威力
12	LSB	–	↑	↑	–	–	–	12000	提高机炮射速

部件 Cockpit

No	部件名称(英文)	速度	对空能力	对地能力	机动性	稳定性	防御力	价格	效果
1	Emergency APS	–	–	–	↑	–	–	7600	自动驾驶
2	Raven	–	↑↑	↓	–	–	–	6500	对空增强、对地能力减弱
3	Terra Hammer	–	↓	↑↑	–	–	–	6500	对地增强、对空能力减弱
4	Hawk Eye	–	–	–	–	–	–	5900	视角增大
5	AMFD	–	↑	–	–	–	–	12500	机炮自动射击
6	Tracer	–	↑	–	–	–	–	13200	观看飞机路线，增宽锁定范围
7	AAM Jammer	–	–	–	–	–	↓	21100	减少敌雷达锁定自机几率
8	Fenrir ECMS	–	–	–	–	–	↓↓	38500	强力干扰波影响敌人的雷达对目标的锁定
9	Earth Shaker	–	–	↑↑	–	–	–	34200	对地能力提高、锁定视角增宽
10	Sniper OS	–	↑	↑	–	–	–	33000	自动机炮标线
11	Argus	–	↑	↑	–	–	↓	42000	锁定视角增宽，锁定目标增加
12	Salamander	–	↑	↑	–	–	–	14400	对地、对空增强，增宽锁定视角



部件几手方法

在任务中会遇到有带有★的作战单位，破坏这些作战单位就能获得相应的部件。这些部件在 FREE MISSION 模式中同样可以获得。

对战模式部件一览

No	部件名称(英文)	部件名称(日文)	入手条件
1	Adv Balance Tab	改良型バランスタブ	Air Superiority 模式胜利
2	Adv Anti-Balance Tab	改良型アンチバランスタブ	Beacon Battle 模式胜利
3	Composite Armor	复合材料装甲	Escort Mission 模式胜利
4	Hyabusa engine	高効率インジン	Survival 模式胜利
5	High Speed Ammunition	高速弹	Shoot Out 模式胜利
6	Salamander	サラマンダー	Base Assault 模式胜利

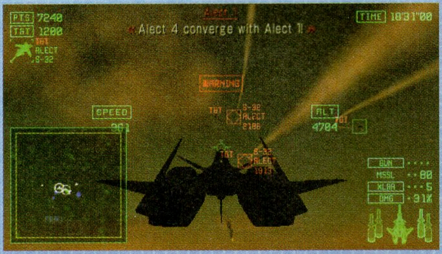
其他部件几手方法

Hudra Engine	MISSION02 用 Fregata 获得 S 级评价
Mercury Engine	EAZY 难度通关出现
C cycle Engine	出击回数累积 100 次
Sylph Wing	MISSION 01 用 Cariburn 过关
Adv Actuator	游戏总时间累积 10 个小时以上
Diffusion Coat	MISSION 09A 用 FORNEUS 过关
TiAl Armor	总计 100 万分
Scarface MBS	MISSION 04B 用 XFA-27 获得 S 级评价
Long Range MSSL	MISSION 13A 用 X-02 获得 S 级评价
Laser Extender	MISSION 10A 用 FALKEN 获得 S 级评价
Standoff in the Skies I	VEHICLE 击破 500 个地面 TGT 目标

流程几手部件一览

No	任务名称	★目标单位	部件日文名称	部件英文名称	出现条件
1	Skies of Deception	—	—		—
2	Out of the Fire	—	—		—
03A	Prelude	—	—		—
03B	Captive City	C–5	ラダー面积扩大	Extra Ladder	从起点一直向前飞便会遇到
04A	Last Line of Defense	VEHICLE	エアブレーキ面积扩大	Extra Airbrake	破坏敌四支路上部队在地图东北方向出现
04B	False Target	C–17	CFRP 换装	CFRP Conversion	第 5 波战机出现时在地图西空域 3000 米高空出现
05A	Rolling Thunder	HANGAR	高威力ミサイル	Destructive MSSL	地图东北方向悬崖之中
05B	Pinned Down	HANGAR	轻量エンジン	Light Engine	地图东北方向悬崖之中
06A	The Midnight Sun	CONT SHIP	レイブン	Raven	Mission Update 后出现在地图中央偏东
06B	Ice Bound	SUBMARINE	テラハンマー	Terra Hammer	Mission Update 后地图东边出现
07A	Standoff in the Skies I	VEHICLE	投下兵器用追加弹头	Deestructive Bomb	Mission Update 前将地面目标全部破坏、更新后和地上目标一同出现
07B	Standoff in the Skies II	CONT SHIP	ロングレンジガン	Long Range Gun	空中要塞飞向都市的时候在正前方的水中遇到
07C	Time Limit	E–767	电波吸收コート	RAM Coat	任务开始 36 秒后在中央上空 3000 米高空盘旋
08A	Striking Point	U–2	ホークアイ	Hawk Eye	增援出现时、在地图以西出现
08B	The Wasteland	VEHICLE	ビートルアーマー	Beatle Armor	任务结束时间还剩下一分钟的时候出现在地图东北方
09A	Blitz	CH–47	强化改良型垂直カナード	Extra U Canard	地图西南防线被雷达包围的场所，3 分钟之后消失
09B	A Diversion	B–52	轻量エルロン	Extra Elron	破坏基地地上目标的过程中在 HANGER 旁出现
10A	Joint Operation	C–5	飞行轨道表示システム	Tracer	地图中央出现
10B	Break In	CONT SHIP	改良型 2 次元推力偏向ノズル	Caudal Engine	Mission Update 后工厂以北
11A	In Pursuit I	CH–47	对空ミサイルジャマー	AAM Jammer	破坏电厂后，CH–47 在中央山顶基地出现
11B	In Pursuit II	VEHICLE	爆发反应装甲	NERA Armor	破坏东北、西南、东南防线的 SP VEHICLE 后出现
12A	Gaiuss Tower	VEHICLE	バレットエンジン	Bullet Engine	地面部队进入首都基地后在中央塔楼以北出现
12B	Atmos Ring	CH–47	高机动フラップ	Thornback Fin	破坏所有的激光发射装置后在顶楼出现
12C	Wild Card	GUNBOAT	轻量装甲	Light Armor	Mission Update 后城南出现
13A	Alect Squadron	CONT SHIP	长距离ミサイル	Long Range MSSL	S–32 编队出现后在地图中央偏西的海上遇到
13B	Armada	B–2A	トラッカーミサイル	Tracker MSSL	击落所有的舰载机后出现第三波舰队以西的位置
14A	Fire Storm	SUBMARINE	スクラムジェットエンジン	SCRAMJet Engine	任务中在洞口内出现
14B	Offline	CONT SHIP	ラムジェットエンジン	RAMJet Engine	破坏所有雷达后在岛屿东南方向出现
15A	End of Deception I	CONT SHIP	改良型チタン装甲	Adv Titanium	击坠所有的 FENRIR 在基地东南方向出现
15B	End of Deception II	U–2	对ロックオン搅乱システム	Fenrir ECMS	任务更新后在山洞中左侧仓库中遇到

特殊兵装系统



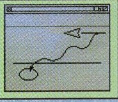
ACE ZERO 复活的特殊兵装选择，ACE–X 依然健在。特殊兵装是机体除导弹外的另一个重要的打击目标的手段，分三大类：对地攻击型、对空攻击型、特殊类型三种类。每种战机都有三种特殊兵装，在选择出击之前根据任务特点选择。这些特殊兵装都要在机库购买。



特殊兵装一览 SPECICAL WEAPON

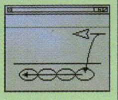
对地攻击型

GPB 诱导贯穿炸弹



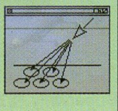
锁定地面目标后发射，威力极大，但只能攻击单个目标，且飞弹速度过慢。

NPB 纳帕姆炸弹



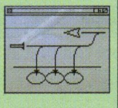
无诱导投下式炸弹，可在地面散布可燃物体，沿落弹方向造成带状伤害，但实用性不高。

RCL 火箭弹



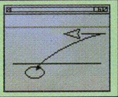
无诱导导弹连续发射小型火箭，爆炸后有一定的杀伤范围，除了打击地面目标和空中大型目标，其它情况毫无用武之地。

SOD 自主投弹师爆弹



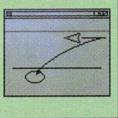
锁定目标后投出飞行体，飞行体到达目标上空自爆成无数小型炸弹，具有带状攻击范围的对地兵装。

UGB 无诱导炸弹



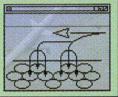
无诱导投下式炸弹，破坏对一定范围的地面目标，实用性同样不佳。

UGBL 大型无诱导炸弹



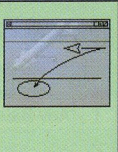
UGB 的强化型，无诱导投下式炸弹，破坏对大范围的地面目标，对付地面密集地上设施的特殊兵装。

SFFS 自锻造小弹头炸弹



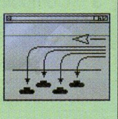
和子母弹类似，利用碎片的爆炸效果破坏大面积的地面目标。

FAEB 燃料气化炸弹



杀伤力巨大的对地兵器，虽然无法诱导，但破坏范围非常大和破坏力几乎可以摧毁任何在攻击范围的地面设施，极强的对地兵装。

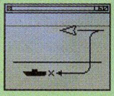
XAGM 高性能空对地导弹



可同时锁定攻击四个地面目标．飞到目标上空用垂直弹道向下攻击目标，成功率极高，只是射程比较短。

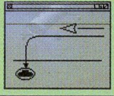
ACE COMBAT X

LASM 远程反舰导弹



射程高达 2800 米，这点是对地兵装之最，攻击力很高，舰艇单发命中即可解决。

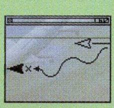
LAGM 远程对地导弹



长距离的对地攻击导弹，以着弹点为中心非常广的范围内都有伤害力。

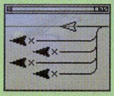
对空攻击型

SAAM 诱导式空对空导弹



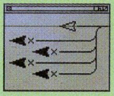
射程 2000 的诱导追踪导弹，发射后对画面中的目标进行捕捉，目标脱离范围后可以继续寻找目标，最多同时攻击两个目标，由于需要后期诱导使用性大打折扣。

XMAA 高机动对空导弹(中距离)



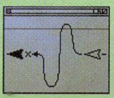
射程相对较长(1500)的对空专用导弹，最大可同时锁定攻击四个目标。

XLAA 高机动对空导弹(长距离)



XMAA 的加强型，射程达 2500 的高机动对空导弹，最多可以同时锁定 4 个目标，锁敌追尾能力极高。

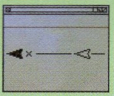
QAAM 高机动导弹



具有超高捕捉敌目标能力的对空导弹，目标回避后可以再次追踪，射程 800m。

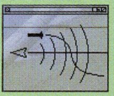
其它类型

TLS 战术激光



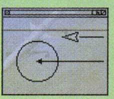
只有 FALKEN 拥有的特殊兵装，激光扫过的目标会立即被摧毁，射程高过 3000。越远成功率越高，玩家的微操能力越强命中几率就越高，用好了绝对是最强攻击兵装。

ECMP 电子干扰系统



降低敌方导弹的命中率，携带 ECM 兵装时，战术指令会出现 ECM 的方格，敌方的导弹命中率会降低。

LSWM 长距离冲击波弹道导弹



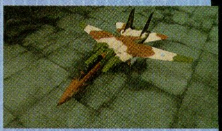
具有有效距离长，威力大的特点。是最终机体 FENRIR 的最强特殊兵装。击中目标引发的巨大冲击波可以直接摧毁目标。

机体涂装









每架战机都有四种不同涂装。第一种是奥利亚空军涂装；第二种类是雷萨斯空军涂装；最后两种是特殊涂装。

涂装入手方法

涂装名称	入手方法
Aurellia	初期拥有
雷萨斯	通关一次

Special1(实际机体)	击坠和相同机型的王牌战机
Special1(原创机体)	HARD 模式通关一次
Special2	KILL RATE100%

No	任务名称	机种	机体名称	出现条件
1	Skies of Deception	F-4E	MANTA	2 分钟内击坠前两个编队的 B-52 后在中央空域出现
2	Out of the Fire	A-6E	ARI	起飞通道将两架 F-5E 破坏后在基地南方空域出现
03A	Prelude	JA-37	SABER	击落本任务所有的空中目标后出现
03B	Captive City	F-1	SHIVA	破坏初期配置的敌机后从地图北边飞来
04A	last Line of Defense	MiG-21-93	ROSE	全灭地面目标后，中后期在北边出现
04B	False Target	F-14D	SAVANNA	第三波 C-5 出现时该机会在地图西边出现
05A	Rolling Thunder	F-16C	ICE	击坠 4 架 AH-64 后在地图东边出现
05B	Pinned Down	MIR-2000D	GARUDA	空战区东北方向出现
06A	The Midnight Sun	F-5E	GHOST	Mission Update 后从东北方向飞来、之前要击落 F-4E×2、SU-27×4、F-14D×2
06B	Ice Bound	MiG-31	PALADIN	Mission Update 后从出现在地图以北
07A	Standoff in the Skies I	MiG-29A	FOREST	Mission Update 前破坏地面所有目标
07B	Standoff in the Skies II	A-10A	FIRESTORM	破坏空中要塞光学迷彩后从东南方向飞来
07C	Time Limit	F-35	BECRUX	破坏所有的毒气点后在地图东南方向出现
08A	Striking Point	X-29A	VIPER	和敌增援战机 F/B-22、Su-37 一同出现
08B	The Wasteland	F-15E	RAGE	从地图西南方向飞向基地上空
09A	Blitz	TND-F3	GACRUX	基地领空出现
09B	A Diversion	F/A-18E	STORM	开始出现在东南空域向西北方向飞去
10A	Joint Operation	Su-27	ACRUX	地图中央出现
10B	Break In	F-16XL	BIEL	击坠全护航机，Mission Update 后从东北方向飞来
11A	In Pursuit I	F-117	INFERNO	破坏发电设施后出现在地图北边
11B	In Pursuit II	F-2	FURY	地图南方出现，会一直围绕中心区域行动
12A	Gaiuss Tower	TYPHOON	ZEPHYR	和敌增援 YF-23 一同出现在地图东边
12B	Atmos Ring	GRIPEN C	RIOT	还剩四台 meson 的时候会和敌增援 YF-23 一同出现
12C	Wild Card	Rafale M	TYRANT	击坠增援的 F-117A 后在地图东边出现
13A	Alect Squadron	Su-37	SORROW	破坏所有目标 S-32 还剩一机时在西边出现
13A	Alect Squadron	F-22	PAIN	破坏所有目标 S-32 还剩一机时在西边出现
13B	Armada	F-15S/MTD	COMET	第二波舰队出现后从西北方向飞来
13B	Armada	YF-23	SPIDER	第三波舰队出现后从东南方向飞来
14A	Fire Storm	MiG-1.44	LANCER	击坠增援小队后在，地图西北方向出现
14B	Offline	F/B-22	ORCA	破坏岛屿目标后在岛南出现
15A	End of Deception I	S-32	ELIZA	击坠 Fernir 后在要塞空中出现
15B	End of Deception II	S-47	DUSK	破坏 Fernir 迷彩之前直接击坠东北方向的 F-15S/MTD 和起点周围的三架战机后，和 SU-37 一同出现

迷你游戏——空中加油、升空着陆

这也是本系列的招牌部分，ACEX 还让降落航空母舰的经典设定回归。空中加油只要保证加油管和运输机的输出油管重合即可达成，主要考验玩家的空中微控技术。升空比较简单，只要一直加速即可。着陆要根据画面提示路线飞行，持续减速和降低高度即可，航空母舰降落的要求更高些。以上三种过程都可以按 START 键跳过。





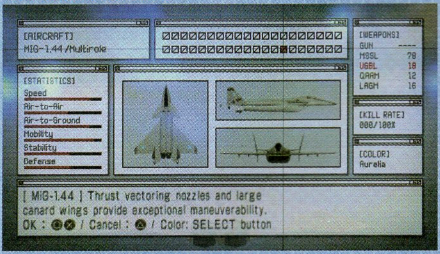
王牌战机任务篇

王牌机体基础教学

——新手手册

这是给第一次玩王牌空战的朋友们写下的系统说明，高手们可以跳过不看。在熟悉前边讲到的仪表和各种数据之后，成为一名王牌飞行员还要熟悉以下几个要点。

1 熟悉战机的特点



除超强的X-02、FALKEN之外，每种空中战机都有它的针对性和特点。例如A-10以高防御力和极高的对地攻击火力著称，假如你驾驶该机去完成对空作战任务，要么你是无敌的飞行之神，要么你就会成为敌机的活靶子。

2 武器的运用



为了让玩家体验王牌的快感，每次战斗你都可以携带超过机体重量几倍的导弹去参加战斗。导弹空战的基本武器，每次连续发射两发，只有在800米之内雷达才会锁定。导弹并非是100%命中目标。飞机速度和射出速度成正比，一般来说射出速度越快，导弹空中转向能力越弱。

除了导弹之外还有机炮，由于本作增加的机炮的自动补正，因此作用显著提高。当画面有圆圈时就即可对目标造成伤害。特殊兵装也是非常重要的打击手段。

3 飞行技巧



地面目标在战斗中没有多大的难度，和敌战机战斗成为主要的任务。空战的主要原则就是身后发射导弹，而大多数情况下敌机不会乖乖就范，他们会想尽一切办法脱离你的雷达范围。你要利用快速转向和垂直翻滚的技巧穷追不舍直到将其击坠。以上这些技巧还以用在躲避敌人的导弹。当你的雷达发出警报后，一定要做动作躲避你身后的导弹。飞行技巧也是体现王牌飞行员实力的关键所在。

Strategic AI System——你的选择 左右了整场战争

ACE COMBAT X对任务的方面的选择做了改革，完成个别关卡后，会出现分支任务的选择，敌人的战略部署也会根据玩家的选择而发生相应的改变。即使在相同的地图，作战内容都会随着玩家的选择而变化。ACEX在三个地方出现了任务选择。根据选择的路线不同，玩家所要面对的敌人也不一样。在地图有些敌人机动单位是会在各关卡游走的。当你攻占一个地点后，敌机动单位会移动到另一个地方。可能是你占领过的基地，也可能是下次你要攻击的基地。你甚至可以无视它的行动直接攻占该分支的最后一关。总的来说机动单位的移动会造成关卡的不同。攻占要地的顺序改变了关卡的敌人布置。下边我们举个例子。

Mission 03后出现的选项，格里菲思小队的战绩直接影响了雷萨斯民主共和国和奥利亚联邦共和国的战况。第三关之后我们将会有三个分支。以攻占05据点据点为目标我们对不同路线机型比较。



攻占关卡显示为05A Rolling Thunder，机体初始位置在地图东南角。关卡内容为除4架AH-64全部之外其他都是地面目标，由于空中要塞的存在，任务后期会出现高空核爆，玩家必须把握高度才可以通过本关。

先攻占04据点和06，最后再攻战05，关卡名称显示为05B Pinned Down。机体初始位置在地图西北角。任务内容除了有大量的地面目标之外F-16XL、MIR-2000D、MIG-21-93会以小队编队从四面八方。但由于先前在06关击落了空中要塞。所以本任务不会有高空核爆。

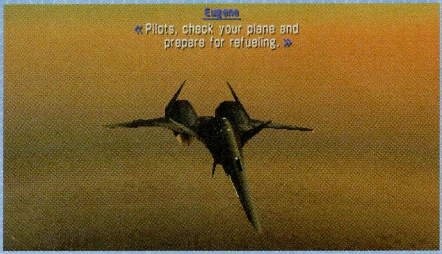
由此可见：不同的顺序攻击相同的关卡，玩家所要完成的任务和敌人机体的配置是不同的。

Strategic AI System只是在关卡数一定的限制下增加了一些变数。只要三周目即可完成所有的分支路线。

ACE-X的HUD系统说明

ACE-X将直观的数据参数表现在战斗画面中。如图所示。分数正下方显示的是目标缩略图；时间下边显示最近的集群目标的缩略图，有时也会显示友军。很方便的设定，利用这个系统玩家可以对战场更加的了解。

无线通讯



就是战斗中耳朵不时传来的对讲声，有敌人的也有本方的。通讯的字幕也可以根据系统语言更换。

ACE小知识补充：5代要在战斗还要对对话进行回答，在激战正酣时还要及时回答僚机的回答确实有些头疼。在ZERO中有些改变。但无线通讯直大受好评，增强了临场感同时丰满了王牌小队其他的人物角色，其中ACE5的人物刻画最为成功。本作ACX依然保留了无线通讯这个系统只是在PSP的表现能力不如PS2上那么完美。

勋章系统



从ACE2开始登场的系统的系统依然出现在ACEX之中，王牌系列的FANS一定还记的ACE5和ZERO中的勋章收集之旅。勋章系统就是满足一定条件后系统就会在赠送玩家勋章，勋章的获得条件基本上是在特定关卡我方伤害最小，或者击坠数高于多少之类的要求。本作勋章总数只有36个。下边是36个勋章的收集条件。

全勋章获得条件一览

勋章名称	获得方法
Land Guardian	在 Stand Canyon 关卡保证友军的损失最小
Sea Guardian	在 Terminus Island 关卡保证友军的损失最小
Air Guardian	保证我方友军在空军基地损失最小
Eye of the Storm	击坠空中要塞 GLEIPNIR 或获得
Freedom Tower	完成 Mission 12 解放奥利亚首都
The Mark of Vioarr	击坠隐形战机 Fighter Fenrir
Swift Hunter	完成最少的任务通关
Conqueror	完成最多的任务通关
Armament Specialist	收集到所有机体、特殊兵装、涂装、部件
Blonze Ace	破坏 200 个敌方单位
Silver Ace	破坏 500 个敌方单位
Gold Ace	破坏 1000 个敌方单位
Marksman	用机炮击坠 5 架战机
Sharpshooter	用机炮击坠 10 架战机
Expert Marksman	用机炮击坠 30 架战机
Blonze Wing	NORMAL 难度全任务 S 级
Silver Wing	HARD 难度全任务 S 级
Gold Wing	ACE 难度全任务 S 级

最短路线

1→2→3→5 / 6→7→8→10 /9 / 11→12→13 /14→15

最长路线

1→2→3→6 / 5→3→4→5 / 6→7→9→11→07→08→10→12→13/14→14 / 13→15

多人对战模式 MULTIPLAYER

最多支持 4 人同时对战，正所谓独乐乐不如众乐乐，虐待了电脑之后和有 PSP 的朋友们切磋下看看谁才是真正的王牌飞行员吧。玩家可以设定对战的条件。包括：对战规则选择、地图选择、限制条件、胜利条件、僚机设定、机体的选择、特殊兵装的选择、武器的弹数和强弱、复活次数、背景音乐的选择、空中地面目标的设定。

对战规则的介绍

1 普通对战——正面交锋的空中决战

除了自己都是敌人，人挡杀人，佛挡杀佛。紧张刺激的空中格斗，机体操作能力和战斗技巧的考验。分为两种：1 战斗到最后的人胜利。2 击坠数竞赛。



2 基地攻击战——破坏坚固的地面碉堡

相互攻击对手的基地，以打击地面目标为基准。既要占领对方的基地，又要保护自己的基地。和同伴们一起分工完成任务吧。

3 制空战——狭窄空间的生死决斗

和普通对战不同的是，作战空域很小，很容易产生混战状态。你的雷达几乎无时无刻都在被锁定，另外注意不要脱离作战空域。

4 基地争夺战——运输速度之争

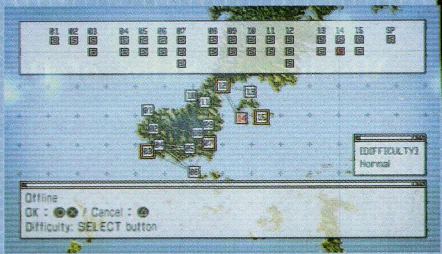
分为两组，最快将物资运回基地的一方获得胜利。速度高的机体相对防御力也很弱，容易被地面炮火击落。这点要注意。

5 护卫战——驱散进攻我方部队的敌人

分为海上舰队护卫战和地面部队保卫战两种。第一种采取对空能力强的战机，第二种任务采取对地能力强的战机。

自由任务模式 FREE MISSION

——按 SELECT 键可更换难度



剧情模式完成的任务都可以选择，可获得大量的金钱以购买战机。我们的目标是以最短的时间获取最多的金钱。除此之外在 FREE MISSION 模式击落的★作战单位、王牌战机，积累的分数和勋章完成度乃至获得的部件，购买的武器、飞机都可以在其他模式中使用。

隐藏要素补充

游戏难度

游戏分为 EASY、NORMAL、HARD、ACE 难度，其中 ACE 难度需要 HARD 难度通关后出现。

难度	一发导弹伤害率
EASY	24%
NORMAL	36%
HARD	72%
ZERO	100%

隐藏机体入手方法

X-02 Wyvern	2 周目完成 12B
ADF-01 FALKEN	完成 SP MISSION
FENRIR	ACE 难度通关

王牌空战 X 的世界观和关键词

雷萨斯和奥利亚



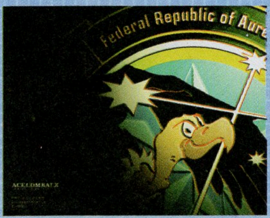
本次纷争的两个国家位于欧西亚大陆的南端，雷萨斯（雷萨斯）和奥利亚（奥利亚）是大陆南端两个接壤的国家。奥利亚位于雷萨斯以南，终年天气寒冷但有着丰富的地下资源，联邦制国家。而北边的邻国雷萨斯在结束内战一年后，在军事领导者 Diego Navarro 的鼓动下发动了对奥利亚发动了战争。

Diego Navarro



战争发起者，为了自己的军火企业能够聚集财富而发动战争。他依靠着秘密武器空中要塞用了仅仅十天就占领了奥利亚 95%的领土，但在奥利亚空军王牌 Gryphus 小队和陆军的配合下，他的计划最终失败。战争结束无声无息的消失在人们的视线之中……

Gryphus 中队



主角所在的中队，在雷萨斯军队即将占领奥利亚全境之际，奥利亚最后的 Aubery 空军基地中的 Gryphus 小队成功的阻击了雷萨斯的轰炸机编队。但遭遇空中要塞 Gleipnir 之后，全队损失惨重。奥利亚反攻之际，主角成功的击落空中要塞并夺回奥利亚首都，最终击落雷萨斯最后的秘密兵器 Fenrir。Gryphus 中队是雷萨斯最强有力的战斗部队。

空中要塞



巨大空中战机，拥有长距离 SW 冲击波弹道导弹。导弹爆炸后产生巨大的冲击波，破坏爆炸半径内的所有的飞行物体，威力相当于空中的小型核弹。还具备隐形功能。是雷萨斯迅速攻占奥利亚的震慑性兵器。

侧面叙述战争的手法



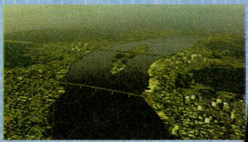
ACE COMBAT X 采取了 ACE COMBAT 4 的 SIDE STORY 的介绍模式，通过静止的画面讲述战争的过程。

特米那斯岛(Terminus Island)——淡淡白夜下的冰海



奥利亚南端的岛屿，终年被冰雪覆盖，周边的油田为奥利亚提供了大量丰富的地下资源。雷萨斯民主共和国入侵后成为空中要塞的补给基地。

萨塔尔瓦(Snata Elva)——河流上的交通要道

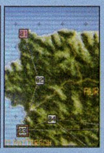


贯穿奥利亚南北的路上重要城市，历史悠久的雷那鲁河流经该城。无论对奥利亚还是雷萨斯两国来说都是重要的物资运输要地。

王牌空战 X 流程攻略

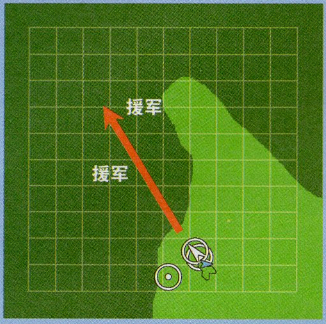
Mission 01 Skies of Deception

关卡选择示意图



任务介绍

雷萨斯空军准备向奥利亚的 Aubery 空军基地发动小规模打击。Aubery 空军基地是奥利亚最后的攻坚基地，如果失守将无法组织对雷萨斯的反击。本次的任务要低空飞行穿过敌军的雷达网阻止雷萨斯的空中打击部队，尤其要优先击落 B-52。完成该任务奥利亚军队才会有反击的机会。



目标敌人

B-52(2560P)、F-1(1040P)、F-5E(960P)

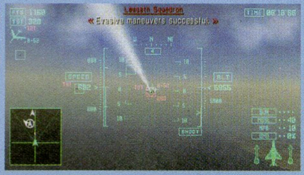
初期敌人资料

空军	8	红色目标	8
地面目标	–	目标总数	16
海军目标	–		

初作战目的

击落所有的 B-52 轰炸机

攻略要点



ACE-X 延续了王牌空战系列的特点，初战都要拿已经退役的战略轰炸机开刀。本战有四波的 B-52 轰炸机，轰炸机周围有有 F-1、F-5E 护航。主角小队机在数量上有一定的优势，三发导弹干掉即可击落一架 B-52。敌护航的战斗机也不过是靶子，多熟悉下 PSP 的操作，为以后的战斗做准备。

王牌战机出现条件

F-4E MANTA　　2 分钟内击坠前两个编队的 B-52 后在中央空域出现

S 级评价要点

全灭包括 F-1、F-5E 在内的所有敌人战机.参考分 9000

雷萨斯 Squadron:机动躲避成功！

Rick:Yee-haw!成功了，我们丝毫没费力气就就干掉了他们！Gryphus1 号，你说我们现在就去首都把她抢占回来怎么样？我愿意赌任何东西他们已经吓得仓皇逃窜了

Crux:雷达显示正有物体高速接近，是导弹！

Rick:什么？在哪里？立即回答……尤金！

Crux:普兰斯高原(Puna Plains)！导弹是从普兰斯高原发射的！

Roy:最好不要像我想象中的那样……



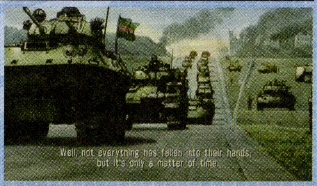
Crux:是一枚 SWBM 导弹，赶快逃离这儿！

Rick:该往哪里逃？它从哪里来？还有多远？没有用了，太迟了。

一束白光击坠了奥利亚的空中战机

Crux:Gryphus2 号，Gryphus3 号，大家都跟上。我们撤退。

奥利亚最后剩下的军队也投降了，而雷萨斯的军队已经拥有了“空中要塞”Gleipnir，让这个(Gleipnir)成为我们国民对奥利亚种种行径所滋生的暴怒的象征吧，他们一直只是寻求利用我们国内的骚动以达成他们的目的”。雷萨斯的指挥官 Gaspar Navarro 发表了一次激情盎然的演讲，在他身后的屏幕上播放的是奥利亚的军队在奥布里海峡(Cape Aubrey)大肆进行破坏的情景。一天之后，他那低沉的声音还在我混混沉沉的脑袋里回响：“宣战后仅仅 10 天，雷萨斯的军队就占领了奥利亚 95%的国土。”十月，雷萨斯民主共和国内战结束一周年。内战结束以后，雷萨斯开始把目光转移到他们的和平安定的邻国身上——奥利亚联邦共和国。打着 " 要求补偿数年来所受剥削掠夺 " 的旗号，雷萨斯闪电般地侵入了奥利亚。



“空中要塞”Gleipnir 的威胁迫在眉睫，没有什么时间来讨论战争正确与否的问题了，奥利亚正以非常快的速度迅速沦入雷萨斯的控制的。值得庆幸的是，并非一切都已经被他们控制在手，但这只是一个时间问题了。

看着国会大厦，Gaiuss Tower 既是雷萨斯命令中心所在，也是其政权的象征。最初是想把它作为雷萨斯和平的象征的……太讽刺了。当我抬头看着太阳一如既往地从空中经过，射线灼伤了我疲惫的双眼，混蛋，我真希望能够早点完成对这场一边倒的战争的跟踪报道，立马掉头回家。我很不适应呆在这个季节相反的南半球。

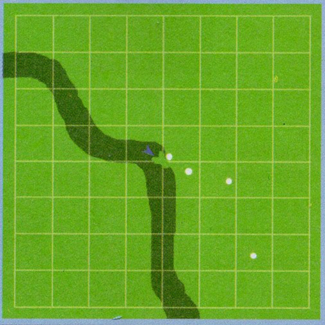
Mission 02 Out of the Fire

关卡选择示意图



任务介绍

“空中要塞”Gleipnir 几乎摧毁了我们整个的进攻力量。我们不再拥有足够的人力和支援来追踪 Gleipnir 了。此外，有报告说敌人的军队正在 Patterson 港集结。如果我们不赶快行动，他们从背后攻击我们只是一个时间问题。在 Aubrey 基地和 Patterson 港之间的 Puna Plains 高原上，雷萨斯军队建立一个中间供应基地来存放维持他们军队所需的大量物资。攻击 Puna 基地，摧毁所有的轰炸机和基地设施，摧毁敌人的战斗力。如果成功了，我们还能够获取足够的供应来打赢这场战斗。



目标敌人

AH-64 (200P)、H.Q (150P)、SAM (100P)、AA GUN (150P)、B-52 (1600P)、CTRL TOWER (120P)、HANGAR(200P)、C-5(800P)、A-6E(520P)

初期敌人资料

空军	4	红色目标	8
地面目标	6	目标总数	18
海军目标	–		

初作战目的

破坏敌指挥所和战略轰炸机

攻略要点



敌基地有大量的地面目标，B-52 和 C-5 为主要破坏目标。先解决基地周围的 SAM 导弹发射器和 AA GUN。随后基地周围会有大量的 F-5E、F-4 战斗机出现在战斗空域，逐一击坠。捎带也干掉两架 AH-64。剩下的事情就是专心打击地面目标了。本关弹药上有些紧缺，如果实用 F-4E 的话地面目标多实用对地特殊兵装。

王牌战机出现条件

A-6E ARI　　起飞通道将两架 F-5E 破坏后在基地南方空域出现

S 级评价要点

快速击破所有地面和空中目标

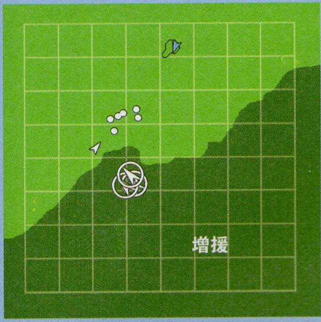
Mission 03A Prelude

关卡选择示意图



任务介绍

在丢失了 Puna 基地以后，雷萨斯似乎想要从海上运输军队和物资。如果有更多的运输船进港，我们就无法再与敌人的军队相抗衡了。为了防止这情况发生，我们必须对 Patterson 港进行一次初步的攻击。摧毁敌人的供给船，登陆舰和战斗机。特别要尽力阻止敌人的登陆舰进港。不能让敌人获取任何支援。港内登陆舰的数量会显示在 MPG 上。如果 MPG 显示的数量达到了最高水平，我们就不能夺回 Patterson 港了。



目标敌人

LNDG.SHIP (320P)、SUPPLY SHIP(200P)、FLUK GUN(200P)、AA GUN(150P)、CH-47(100P)、A-6E (520P)、A-4E(560P)、JA37(1500P)

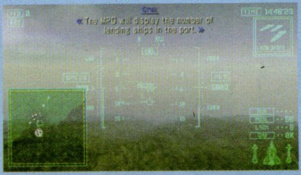
初期敌人资料

空军	2	红色目标	9
地面目标	5	目标总数	28
海军目标	12		

初作战目的

阻止舰队进入港口

攻略要点



本战大多都是海上目标，战斗前推荐购买 JA37 以及它的第二特殊兵装，如此就有秒杀水上目标的强力武器。先干掉北边的 CH-47 后，进入港口，绕港一周破坏港内水上目标。此时空中会不断出现 A-4E 和 A-6E，歼灭它们后向南飞狙击进入港口的舰艇。在破坏最后的舰艇部队前北边会出现 JA37 小队，其中还有王牌战机，将其击落后回头灭掉最后的舰艇。

王牌战机出现条件

JA-37 SABER　击落本任务所有的空中目标后出现

S 级评价要点

8 分钟内达成 7000P，全灭水上和空中目标，尤其是 JA37 小队。

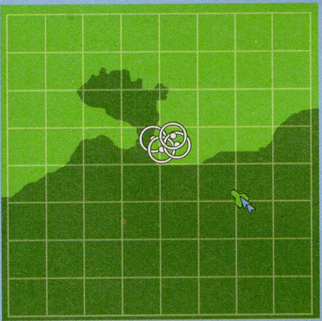
Mission 03B Captive City

关卡选择示意图



任务介绍

雷萨斯的 Miller 军团占领了 Patterson 港，你的任务就是夺回它。敌人的军队从 Kingshill 对 Patterson 港进行了突袭，完全攻克了我们的军事据点。Patterson 港是一个重要的补给站。有消息确认，Miller 军团计划利用港口的复杂地形来躲避我们的攻击。我们必须把他们清除出来，无目的的攻击只会破坏这里的设施。



目标敌人

F-1 (260P)、AH-64 (100P)、C-5 (400P)、F-14D (460P)、F-16C(420P)

初期敌人资料

空军	5	红色目标	6
地面目标	3	目标总数	14
海军目标	–		

初作战目的

夺回基地，破坏所有地面部标

攻略要点



本关弹药有些紧张，推荐装备对地兵装。开始先在沿岸和海岸巡航战斗机交手，主要是 4 架 F-1 和西北方向出现的 F-14D。突入海岸后会在空中遇到 C-5，在它飞离战场前将其击落。击坠空中的 AH-64 武装直升机，同时干掉增援的战机。地面的作战稍微有些吃紧，尤其是面对密集 SAM 导弹群的时候，发挥对地兵装的威力同时要降低飞行高度。随后全灭桥梁上的部队和北边的增援路上部队完成本任务。

王牌战机出现条件

F-1 SHIVA　破坏初期配置的敌机后从地图北边飞来

S 级评价要点

击坠所有增援的空军，破坏所有地面目标。

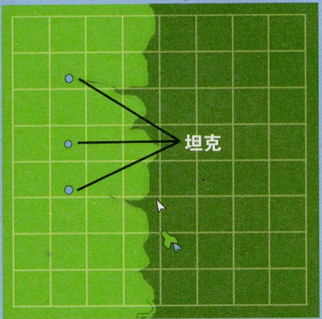
Mission 04A Last Line of Denfense

关卡选择示意图



任务介绍

雷萨斯的 Miller 军团在 Kingshill 汇合了。现在正是夺回 Patterson 港的绝好时机。有一条未完工的高速公路从 Kingshill 直通 Patterson 港中心。敌人想要利用这条高速公路突破我们的防线。想要保住 Patterson 港，就必须摧毁他们的地面部队。在通往 Patterson 港的高速公路上，有一个隧道。如果敌人的坦克把守那里，我们的空中火力无法对其实施打击。甚至如果敌人的坦克进入了隧道，那我们的计划就失败了。所以请确保不要让此类事情发生。



目标敌人

A-6E (260P)、F-1 (260P)、A-10A (400P)、JA37 (300P)、MIG-21-93(440P)

初期敌人资料

空军	1	红色目标	9
地面目标	9	目标总数	10
海军目标	–		

初作战目的

阻止对方坦克进入我方基地

攻略要点



本关以地面目标为主，推荐战斗前配置对地特殊兵装。本关的失败条件是敌坦克进入我方蓝色守卫区域，所以一定要快速干掉敌人的地面部队。先灭掉地图中央的坦克后，地图东北方向出现 F1 小队，随后地图东边会有两架 A-10A 向我方基地飞行，A-10 需要三发导弹才能击落。同区域内会相继出现 JA37 和 MIG-21-93，空中缠斗后地图西南，中央相继出现地面部队。击毁这些坦克部队后任务完成。

王牌战机出现条件

MIG21-93-ROSE　4A 全灭地面目标后，中后期在北边出现

VEHICLE　地图中央通道出现后向东边移动

S 级评价要点

全灭包括西北方向出现的王牌 MIG21-93 在内的所有目标。

Mission 04B False Target

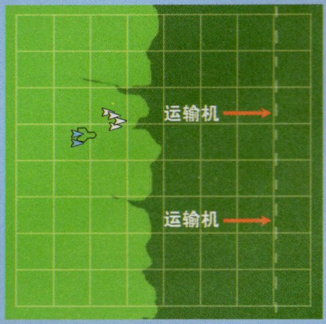
关卡选择示意图





任务介绍

有消息说雷萨斯的军队正在从 Patterson 港空运军需品到 Santa Elva。我们认为军需品是提供给“空中要塞”Gleipnir 的。现在，我们没有任何敌人运输队的情报。毋庸置疑，如果有一架敌人的运输机从战区逃跑，我们的任务就是失败的。这次任务的重点是摧毁所有的运输机。



目标敌人

F1(260P)、C-5(400P)、JA37(300P)、X-29A(380P)、F-14D(920P)、C-17(550P)

初期敌人资料

空军	5	红色目标	–
地面目标	–	目标总数	5
海军目标	–		

初作战目的

击坠所有的运输机

攻略要点



本任务打起来时间上有些紧，你不但要击坠需要三发导弹才能搞定的 C-5 运输机，同时还要应付护卫机的干扰。长距离对空特殊兵装 XLAA 在本任务有着极大的威力，3000 左右同时打击 C-5 接近后只要一架 C-5 一颗导弹即可。大大缩短了战斗时间。C-5 运输机有 3 波，分别是中央，西北，西南三个起始点。另外地图西边还会有王牌战机和★C-17 不要错过。

王牌战机出现条件

F-14D-SAVANNA 第三波 C-5 出现时该机会在地图西边

C-17 和 F-14D-SAVANNA 同时出现在地图西边

S 级评价要点

击落所有的战机，包括护航的飞机

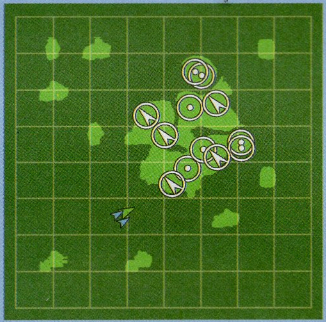
Mission 05A Roling Thunder

关卡选择示意图



任务介绍

我们的地面部队被困在了 Stand 峡谷。他们隶属于 Davis 军团，在前往攻击 Santa Elva 的路上从大部队脱离了。雷萨斯的军队已经开始展开搜索攻击行动，Davis 军团的灭亡只是个时间的问题。我想我们现在就应该发动进攻，能救多少就救多少了。但是这次攻击将在 Gleipnir 的 SWBM 导弹的供给范围之内展开。执行隐蔽飞行，低空飞过峡谷，应该可以避开 SWBM 的攻击的。如果 Gleipnir 展开了攻击，靠近峡谷边缘的底部飞行。



目标敌人

ANTENNA(50P)、AH-64(100P)、AA-GUN(150P)

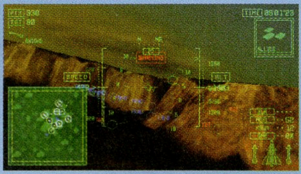
初期敌人资料

空军	–	红色目标	14
地面目标	9	目标总数	23
海军目标	–		

初作战目的

破坏所有地面目标

攻略要点



除 4 架 AH-64 全部之外其他都是地面目标，换成对地兵装。本任务的敌目标大都在山脊或山顶的凹地中，飞行时小心撞到山崖。任务最大的难点是空中的核爆，此时飞行高度保持在 2400 之下就不会被击落，看到画面上方进行到计时就要立刻降低高度到山谷中躲避。

王牌战机出现条件

F-16C ICE 击坠 4 架 AH-64 后在地图东边出现

S 级评价要点

保证我方部队不受伤害，尽量破坏地图北边的目标，阻止增援部队对我方攻击，尤其是坦克

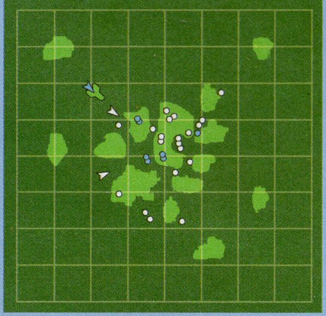
Mission 5B Pinned Down

关卡选择示意图



任务介绍

我们的地面部队被困在了 Stand 峡谷，他们隶属于 Davis 军团。在前往攻击 Santa Elva 路上从大部队脱离了。他们已经被敌人包围了。敌人大范围的攻击威胁过去以后，一只同盟空中部队展开了救援行动。但看上去似乎军队已坚持不了多长时间了。在救援部队到来之前尽力抵挡住敌人的进攻。保护 Davis 军团是我们的责任。



目标敌人

AH-64(100P)、F-16XL(480P)、MIR-2000D(680P)、MIG-21-93(440P)、TND-F3(540P)

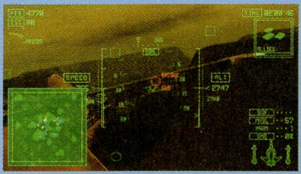
初期敌人资料

空军	2	红色目标	–
地面目标	15	目标总数	17
海军目标	–		

初作战目的

破坏一定数量的地面目标

攻略要点



本任务地面目标非常多，战斗前配置对地特殊兵装。在山谷中穿行，既要打击地面目标又要小心空中目标的追击。小心山谷的地形比较复杂，有些目标要在高空向下俯冲才能看到。F-16XL、MIR-2000D、MIG-21-93 会以小队编队从四面八方飞来必要时将它们击落。

王牌战机出现条件

MIR-200D-GARUDA 空战区东北方向出现

S 级评价要点

保证我方地面部队不受伤害，优先破坏 AH-64、Tank、A-10

Mission 6A The Midnight Sun

关卡选择示意图



任务介绍

Gleipnir 现在正停在 Terminus 岛上空，这是它的补给基地，并且是对 Stand 峡谷展开远程攻击的中间站。困在 Stand 峡谷的部队对于即将展开的对 Santa Elva 攻击有至关重要的作用。但是他们被 Gleipnir 的攻击给牵制住了。对 SWBM 攻击方式的分析表明，导弹的振动波在达到地面之前就已经消失了。希望能够利用这个缺点，奥利亚的舰队能够对“空中要塞”展开集中的攻击。一旦我们准备就绪，攻击就立即开始。



目标敌人

SU-27(360P)、F-14D(460P)、F-4E(280P)、GLEIP-NIR(1000P)、F-5E (480P)、SWBM (250P)、GUN (150P)

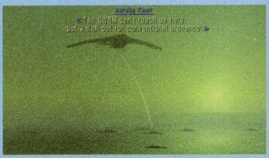
初期敌人资料

空军	3	红色目标	1
地面目标	–	目标总数	4
海军目标	–		

初作战目的

击落空中要塞 GLEIPNIR

攻略要点



战斗前装备多目标对空兵装，推荐 SLAA。要在空中要塞 GLEIPNIR 将我方舰艇全部击毁前破坏它的隐形装置。击落开始的几架 SU-27 后，在雷达显示 GLEIPNIR 的瞬间确认它的位置，然后一直跟住它的尾部（即使隐身位置还是可以通过气流来确认的）。连续攻击尾部目标后，转入正式战斗。一直保持低速连续破坏空中 要塞背部 8 个 SWBM，最后破坏机身其他目标即可。

王牌战机出现条件

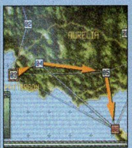
F-5E GHOST　Mission Update 后从东北方向飞来、之前要击落 F-4E×2、SU-27×4、F-14D×2

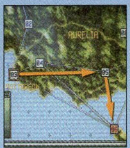
S 级评价要点

分数 9000 以上

Mission 06B Ice Bound

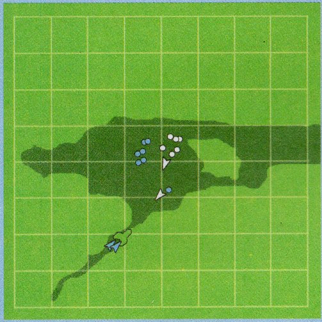
关卡选择示意图





任务介绍

Terminus 岛对于奥利亚的油田和 Gleipnir 的修理来说都是至关重要的。有情报说一名奥利亚科学家落到了敌人的手里。可能他已经获得了有关 Gleipnir 的珍贵材料，我们必须营救他！同盟军的潜艇 Naiad 会协同帮助营救的。为了把敌人的注意力从 Naiad 吸引开来，我们的军舰将会实施佯攻。我们的任务就是保护舰队。敌人可能会出动反潜机，因此我们也必须同时保护好 Naiad。一旦看到反潜机，就以最快的速度消灭它。



目标敌人

X-29A(380P)、MSSL.BOAT(180P)、AEGIS(780P)、DESTROYER(520P)、FRIGATE、CRUISER(580P)

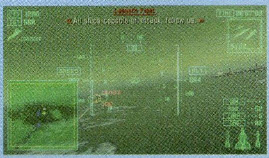
初期敌人资料

空军	2	红色目标	–
地面目标	–	目标总数	8
海军目标	6		

初作战目的

击沉海中全部舰队

攻略要点



本关推荐实用 JA37 携带对舰特殊兵装。先击落两架 X-29，随后将在地图中央遭遇舰队，使用特殊兵装击沉舰艇。然后爬升高度追杀两架 E767，潜艇出现后在战区西边王牌战机 MIG-31-PALADIN。击落北边攻击我方舰队的两架 A-6E。隐形的 B2 和 F117A 连续攻击我方战舰，击坠它们后用破坏海上的冰块。最后击沉东边的潜艇后任务完成。

王牌战机出现条件

MIG31-PALADIN　潜艇浮出水面后在西部领空出现

S 级评价要点

10 分钟内获得 10000 分

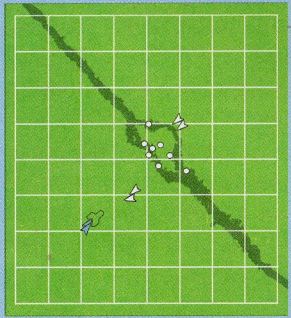
Mission 7A Standoff in the Skies I

关卡选择示意图











任务介绍

我们的任务是夺回 Santa Elva，它是敌人运输网的战略重地。如果我们能收回这座城市，我们的首都 Griswall 就触手可及了。看上去上次被我们打伤的 Gleipnir 已经在 Santa Elva 修好了。之前的战斗表明单架战斗机也能对 Gleipnir 进行有效的攻击，所有有可能成为攻击目标的地面单位都原地不动。敌人的军队很可能已经准备好了任何形式的进攻。但是如果 Gleipnir 不能飞了，就是我们进攻的最佳时机了。Gleipnir 不会使用短程加农炮的，因为这有可能误伤他们自己的人。

目标敌人

MIR-2000D (340P)、F/A-18E (520P)、F-2A (580P)、GUN (150P)、MIG-29A(640P)、SAM(150P)、SHOCK.C(5000P)

初期敌人资料

空军	红色目标
地面目标	目标总数
海军目标	

初作战目的

击落所有的战机

攻略要点

本任务相当的麻烦，GLEIPNIR 要打三次才能将其击落。战斗前一定要配置对空兵装 SLAA，而且在战斗初期不要适用 SLAA。击落前期出现 MIR-2000D、F/A-18E 后，先不要管空中要塞 GLEIPNIR，先破坏地面目标，尤其是 SAM。破坏 GLEIPNIR 背后的炮塔后会出现新的地面目标，先破坏 AA GUN 和 SAM，然后击落空中的战机。随后再次破坏 GLEIP-NIR 身上的目标。最后 GLEIPNIR 身上出现 SHOCK.C 的激光攻击武器时，一定要在它的飞行高度之下躲避。这时只要在 3000 左右的距离发射 SLAA 即可。

王牌战机出现条件

X-29A FROST　F-16XL 击落后在地图中央出现

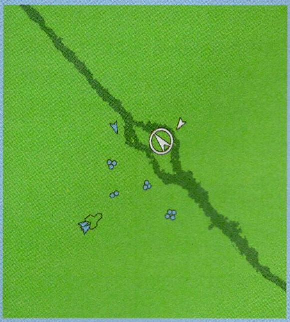
S 级评价要点

破坏所有的目标，包括空中护航的战机。

Mission 7A Standoff in the Skies I

关卡选择示意图





任务介绍

地面联军部队已经作好了进攻 Santa Elva 的准备。任务是夺回运输交通要道 Santa Elva。如果我们能收回这座城市，我们的首都 Griswall 就触手可及了。对 SWBM 攻击方式的分析表明，导弹的振动波在达到地面之前就已经消失了。因此，由地面部队进行攻击成功的可能性更大些。任务可以随时展开。奥利亚已经被 Gleipnir 骚扰的够长时间了。现在是该把它赶出去了。

目标敌人

GRIPEN (640P)、F-16C (420P)、F-15E (560P)、GLEIPNIR (2000P)、SAM (150P)、GUN (150P)、SHOCK.C (5000P)、SWBM (250P)

初期敌人资料

空军	2	红色目标	1
地面目标	–	目标总数	3
海军目标	–		

初作战目的

击落空中要塞

攻略要点

可隐形的重型巡航轰炸机是本关的主要目标，SHOCK.C 空中要塞的主武器是机身背部的 SW 冲击波弹道导弹，可以秒杀爆炸范围内的机体。好在命中率不高在可见范围内可以躲避，特别提醒的是在空中要塞正背面依然会被击中。干掉其他捣乱的 F-15 和 GRIPEN 后，全力攻击要塞，到背面破坏 SWBM 后，要塞会调整机身向首都飞去。现在必须绕到正面攻击身体正下方的发射装置。

王牌战机出现条件

A-10A-FIRESTORM　　东南空域出现

S 级评价要点

破坏所有的目标，包括空中要塞身体目标

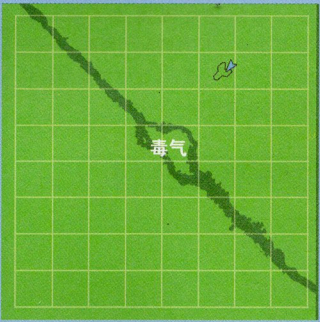
Mission 7C Time Limit

关卡选择示意图



任务介绍

一群雷萨斯的残兵发现了我们的一个军事上的缺口，并且已经发动了对 Santa Elva 的进攻。问题是这一群残兵曾经是生化战特种部队的成员。人数不多的他们所拥有的 Cynocrine 足以摧毁整个城市。一旦他们使用了 Cynocrine，就会有一个特别的压制部队来阻止毒气的扩散，由于时间的限制，我们必须设法应付一种极其不稳定的设备。如果攻击火力太猛烈，即有可能使容器裂开并发生爆炸。不要速度过快或者随时准备紧急掉头逃跑，直到我们确认那些化学物质不再能够产生威胁。



目标敌人

E-767(460P)、F-14D(460P)、F-15E(2240P)

初期敌人资料

空军	–	红色目标	5
地面目标	–	目标总数	6
海军目标	–		

初作战目的

中和生化武器，击坠敌机。

攻略要点



雷达不许用，咱们可以目测；导弹不让用，咱们可以用机炮。但现在是不准加速过快，不准转弯过快，这变态的设定就意味着可以击落无数战机的王牌飞行员现在活活的成为了别人的靶子。注意画面右上方的那个槽，超过那个槽的最大值就会造成直接坠机，所以玩家就不要考虑过份的加速和转弯了。开始先用特殊兵装对有烟雾的地方发射中和毒雾，不要管天上的 F-14D，以后再收拾它们。将所有的毒雾中和完毕后，飞上天空有仇报仇，有怨报怨。

王牌战机出现条件

F-35 BECRUX　　破坏所有的毒气点后在地图东南方向出现

S 级评价要点

7 分钟内完成任务

南方十字军的标志



那一天，南半球的标记飞机带来了雷萨斯部队失败的消息。军队对此并没有明显的反应。傍晚的时候，雷萨斯部队的指挥官 Diego Gaspar Navarro 依然在 GaiussTower 里举行了盛大晚宴。这个夜晚，他又一次吹嘘着他“空中要塞”的光荣历史。我已经听过了他太多次这样的述说，以至于觉得他的演讲稿就是我写的。不过，从某种程度上说也是件好事，最少我可以专注于品尝美食了。当我穿过窗户，遥望夜空时，彷佛感觉这里的月亮和南半球的月亮并不一样。一个疯狂沉迷于红酒的记者的话让我想起我手中红酒的价格。这么一杯酒相当于雷萨斯普通市民几年的薪水。长年内战使雷萨斯变成了一个贫穷的国家。不管怎样，关于雷萨斯国内的钱都去哪儿了，没有人知道。自从我到了这里，我是唯一军方所允许知道的人，然而要想真正知道原委，我必须进一步去调查。然而想法仅仅就是想法，至少那时是这样



空中要塞的坠毁，对 Santa Elva 展开的进攻的失利……一切都太不可思议了。夜晚的喧嚣宴会也安静下来了。用于保护首都的武器取代了奢侈的宴会，被源源不断地运进城来。听到这条令人震惊的消息，整个 Griswall 陷入了一片混乱。但是，谁能想到在混乱外表下面隐藏着一个更加复杂的故事呢？所谓的奥利亚对雷萨斯的剥削掠夺只是一个诡计。事实上，奥利亚曾经一直是雷萨斯的最大援助者。当所有的食物援助都用于军事用途的时候，这个真相还一直被隐瞒着。为什么会这样呢？为什么一个挥霍无度的政党会热衷于炫耀他们的最新武器呢？



通过对 Diego Navarro 金钱收支的追踪我能够得到我想要的答案。Diego Navarro 不仅是雷萨斯的最高指挥官，而且还控制着兵工厂。他利用持续不断的冲突来聚集大量的财富。这次战争只不过是用以代替内战来进一步增加他们的军火销售的。对此我无能为力，但是我想知道，有多少士兵为此正冒着生命危险为雷萨斯战斗？存档文件向我们提供了了比从“空中要塞”上获取的更多的信息。此外，上面还详细记录了国家财政收入的转账和日用品的转移。所有的这些都与雷萨斯的指挥官 Diego Navarro 有什么关系呢？即使那些所有的事情都发生了，为什么在那种情况下他看上去依然轻松自若？我无意中发现我开始为南方十字军的安危感到害怕了。

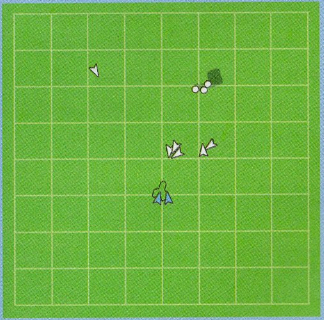
Mission 8A Striking Point

关卡选择示意图



任务介绍

情报表明从 Santa Elva 逃出的残兵正在 Kalana Steppes 结集。我们必须快点行动，否则敌人还会对 Santa Elva 发动攻击。似乎他们正请求东南方的 Sachana 空军基地给以援助。如果这只残余部队和援军汇合了的话，那就会对我们构成威胁了。我们要趁他们虚弱的时候进攻他们。



目标敌人

LAUNCHER(220P)、SAM(150P)、AA GUN(150P)、F-16C(420P)

初期敌人资料

空军	7	红色目标	–
地面目标	18	目标总数	25
海军目标	–		

初作战目的

在限定时间内击毁所有目标

攻略要点



地面和空中目标都相当的多。在干掉两架 F-16C 后要逐个消灭地面集群，AA GUN 和空中标靶 AH-64 不足为惧，一定要小心 SAM+LAUNCHER 的导弹组合，地面战时最好帖地飞行并优先解决 SAM+LAUNCHER。当还有最后一个陆地集群时，空中会出现 5 架可以隐形的 F/B-22。不要急着打击地面目标，先干掉它们，这些飞机很难缠不要轻敌。击落它们后，地图南边或者西边出现 U-2 侦察机，有时间的话可以在这时掉头击落它。剩下的事情就是解决最后的地面目标了。

王牌战机出现条件

X-29A VIPER　　和敌增援战机 F/B-22、Su-37 一同出现

S 级评价要点

6 分以内破坏所有目标，难度不小

Mission 08B The Wasteland

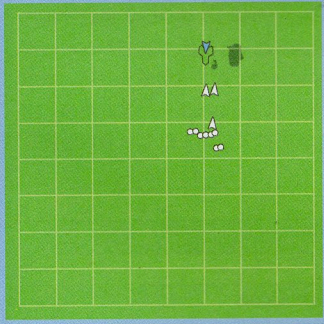
关卡选择示意图





任务介绍

聚集在 Kalana Steppes 的雷萨斯军队正在不断的增加。Sachana 空军基地落入我们手中以后，雷萨斯放弃了它的空中走廊。敌人正在集结废墟附近的部队，并开始有可疑的行动了。忽视这个威胁将会付出代价的。我们必须现在就采取行动，永远消灭它。



目标敌人

A-10A (400P)、AH-64 (100P)、F-15E (1120P)、TND-F3(540P)

初期敌人资料

空军	4	红色目标	–
地面目标	47	目标总数	51
海军目标	–		

初作战目的

在显示时间内得到 4000PTS

攻略要点



典型的对地攻击关卡，装备大面积杀伤性的对地特殊兵装。先击坠两架 A-10A。干掉空中的 3 架 AH-64 后，开始破坏地面目标，SAM 发射器等的分数要比油桶高，开始要有选择性攻击。击坠前来支援的的 F-15E 和 TND-F3 后。地面开始出现移动部队，它们大都 4 辆车为一组，这里有个节约弹药的诀窍，就是直接攻击中央的油桶车，一发导弹即可收拾整个车队。这样打分数早已超过过关的 4000 分，向着 S 级努力吧。

王牌战机出现条件

F-15E-RAGE　　基地上空出现

S 级评价要点

分数 10000 分以上

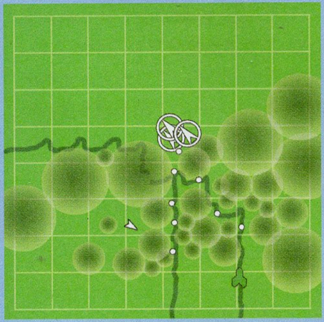
Mission 09A Bitz

关卡选择示意图



任务介绍

我们计划发动一次突袭以夺回我国最大的空军基地——Sachana 基地。这个基地拥有巨大的供应仓库，既是一个战略要地也是生死攸关的供应渠道。保住了 Sachanan 空军基地，我们的部队就能够以此为据点联合同盟军对国会大厦发动进攻。雷萨斯的空中力量将参与 Kalana Steppes 的战斗。传言 Skylla 军团也将配置在 Sachane 空军基地。他们是精于防空的精英部队。无论如何也不能与之正面冲突。在这里和 Sachana 空军基地之间有一个雷达网。如果我们以 400 米的高度飞行，就可以安全通过那里。



目标敌人

F-2A (580P)、F-117A (600P)、TND-F3 (1080P)、MIG-31 (500P)、F-15E(560P)、B-2A(580P)、U-2(350P)

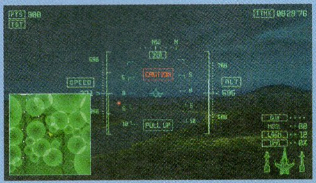
初期敌人资料

空军	–	红色目标	6
地面目标	4	目标总数	17
海军目标	7		

初作战目的

穿越雷达区，破坏敌空军基地

攻略要点



先要横穿雷达区，保持机身水平，速度越慢越好。在雷达区缝隙飞行，顺便击沉水路中的舰艇。本任务后半段空中战机比较多，因此推荐装备对空兵装。穿越雷达区后任务更新，要破坏空军基地。如果贸然冲入基地领空很容易被 SAM 防空导弹击中，而且此时机场还不断出现升空的战机。先破坏 SAM 防空导弹，在击坠战斗机的空闲时间破坏未起飞的飞机。

王牌战机出现条件

TND-F3 GACRUX 机场领空出现

S 级评价要点

4 分以内完成任务

ACE COMBAT X

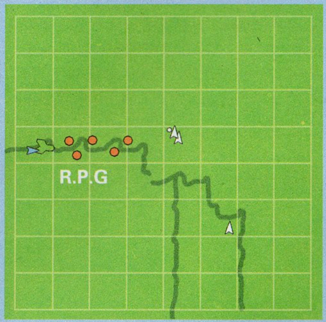
Mission 09B A Diversion

关卡选择示意图



任务介绍

敌人在之前的 Kalana Steppes 战斗中损失惨重，直接导致他们失去这一带的制空权。尽管如此，敌人的地面部队正在形成一股强大的力量。周围的树林对我们的地面部队很不利，因此需要直升机的帮助。你的任务是保护直升机安全到达目的地。在这里据守的是敌人熟悉地形，善于打游击战的军队。HUD 上附带了红外线探测器用以确定森林中敌人的位置。牵制敌人的火力，尽可能多的摧毁敌人的据点，以确保直升机的安全。



目标敌人

X-29A ((380P)、AA-GUN (100P)、RPG (100P)、AH-64(100P)、SAM(150P)

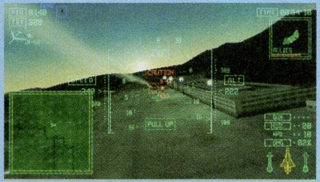
初期敌人资料

空军	3	红色目标	–
地面目标	3	目标总数	6
海军目标	–		

初作战目的

掩护直升飞机安全到达指定地点。

攻略要点



先到地图中央的机场，破坏那里的 AA GUN 和 SAM 导弹发射器。此时南边会飞来王牌飞机 F/A-18E-STROM，击落后立刻赶回出发地点掩护直升飞机。沿着河流一路清除 RPG 火箭筒即可。到机场后，干掉新出现的 AA GUN 和 SAM 导弹发射器，最好在 X-29 起飞前将它们破坏，随后破坏未起飞的 B-52 战略轰炸机，任务完成。

王牌战机出现条件

F/A-18E-STROM 开始出现在南边空域

S 级评价要点

保证我方直升飞机至少存活四架

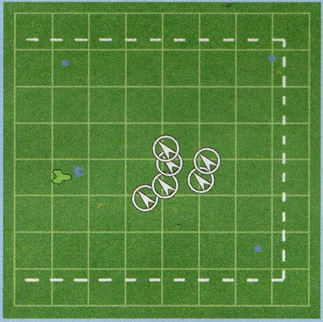
Mission 10A Joint Operation

关卡选择示意图



任务介绍

一个侦查小队渗入了 Monte Breeze，调查敌人的可疑行动。雷萨斯似乎正在利用分布在这里的工厂制造某种武器。大量运输机的出现，让我们确信他们要把某样东西带到 Griswall。已经没有足够的时间拦截运输机了，但是我们能够干扰他们的雷达来掩盖我们的意图。在他们做出反应之前，我们要实施一次闪电般的攻击。战斗中敌人的干扰会使我们的雷达和无线电失效。但是侦查小队会把运输机的位置告诉你们的。你的任务是在侦查小队的配合下追踪击落运输机。有任何一架逃跑任务就算失败。



目标敌人

XC-01(550P)、MIG-31(500P)、MIR-2000D(340P)、SU-27(720P)、C-5(400P)

初期敌人资料

空军	–	红色目标	6
地面目标	4	目标总数	10
海军目标	–		

初作战目的

击落 XC-01 运输机

攻略要点



本关任务条件是防止运输机逃离战斗区域，战前配置不好很容易任务失败。其实只要驾驶有对空兵装 XLAA 的战斗机打起来就很容易，本任务雷达不是一直有效，锁定目标的时间很短，依靠普通导弹 800 米的锁敌距离会浪费不少时间。空中遇到 XC-01 直接发射两发 XLAA 即可击坠一家运输机。在地图中央击落王牌飞机 SU-27 ACRUX 和 C-5 分数上就足够那 S 级了。

王牌战机出现条件

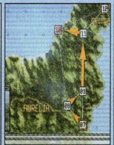
SU-27 ACRUX 地图中央

S 级评价要点

3 分钟内击坠所有 XC-01 或者 5000P

Mission 10B Break In

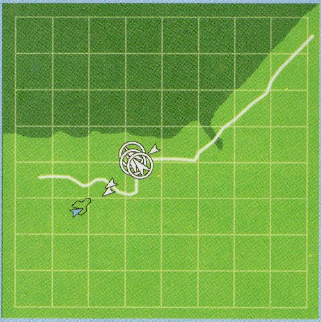
关卡选择示意图





任务介绍

摧毁了敌人的 Nevera 干扰站以后，我们在 Monte Breeze 就能够确定敌人的行动范围了。这一地区零乱的分布了很多工厂，看上去似乎被改造成兵工厂用以生产某种十分重要的东西了。他们的运输部队最近也在频繁的活动。自从 Nevera 干扰站被摧毁以后，他们再也不会把什么都带上了。他们还炸毁了工厂以掩饰那里曾经发生的事情。毫无疑问，无论那是什么东西，它都是至关重要的。我们必须击落所有的运输机，粉碎敌人的阴谋。



目标敌人

MIG-31(500P)、XC-01(550P)、RAFALE M(640P)、MIR-2000D(340P)

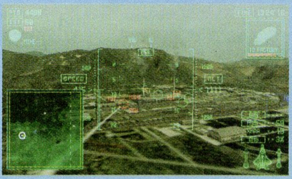
初期敌人资料

空军	3	红色目标	4
地面目标	–	目标总数	7
海军目标	–		

初作战目的

击坠运输机、破坏铁路周围的工厂

攻略要点



任务中途会更新，击坠所有的运输机后要破坏工厂，总的来说必要击破的地面目标数量更多些。初期干扰玩家的 MIG-31 和 RAFALE M 以及后期的 MIR-2000D，如果不追高分可以不用管它们。任务更新后先不要飞向地图西边的工厂，可以先击沉北海岸★CONT SHIP。不要和空中的战机纠缠，立刻将战斗重心转向铁路旁的工厂。

王牌战机出现条件

F-16XL BIEL 击坠全护航机，Mission Update 后从东北方向飞来

S 级评价要点

7 分钟之内完成本任务

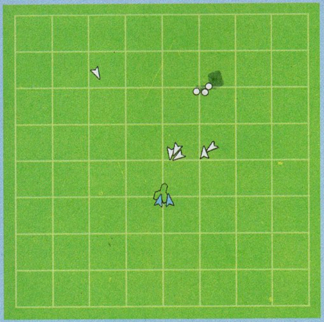
Mission 11A In Pursuit I

关卡选择示意图



任务介绍

雷萨斯利用 Mt.Nevera 的高度在上面建立了一个巨大的干扰站——Nevera 干扰站——能够覆盖包括国会大厦在内的大片区域，同时还影响了我们对 Monte Breeze 地区的监视。Nevera 干扰站的防御十分的强大，它拥有一批高性能的 SAM 和 AA 枪。即使最先进的飞机也很难躲过 SAM 的追踪。在它的射程之内，只要你起飞就会被它击落。而高性能 AA 枪也能够发射榴弹甚至是远程导弹。首先我们必须切断他们的电力供应。但是现在还不知道电力供应站的位置，我们可以跟随一组 Mt.Nevera 的旧电线找到它。在开始攻击干扰站之前，确保它的电力输出为 0。



目标敌人

F-35(680P)、E.PLANT(400P)、CH-47(100P)

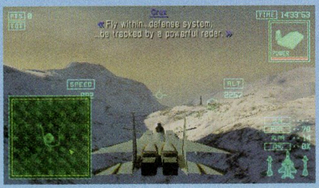
初期敌人资料

空军	–	红色目标	6
地面目标	16	目标总数	22
海军目标	–		

初作战目的

破坏地图中央基地的雷达干扰装置

攻略要点



和分支 B 比起来本关的地面目标要更容易打击(电厂周围没有地面防空武器)。雷达依然不会一直有效，但可以用来定位发电场的位置，破坏四座发光的发电厂后即可攻击地图中央山顶的基地，此时山顶基地会有一架 CH-47 起飞，击落可以得到部件。推荐装备有特效的多目标对地兵装，破坏六台 JUMMER 完成任务。

王牌战机出现条件

F-117 INFERNO　破坏发电设施后出现在地图北边

S 级评价要点

7 分钟之内完成任务

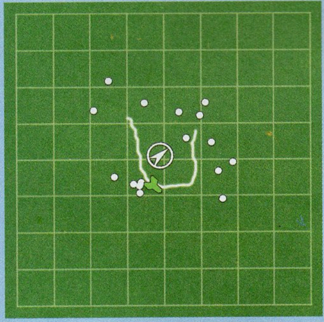
Mission 11B In Pursuit II

关卡选择示意图



任务介绍

雷萨斯利用 Mt.Nevera 的高度在上面建立了一个巨大的干扰站——Nevera 干扰站——能够覆盖包括国会大厦在内的大片区域，同时还影响了我们对 Monte Breeze 地区的监视。首先我们必须切断他们的电力供应。但是现在还不知道电力供应站的位置，我们可以跟随一组 Mt.Nevera 的旧电线找到它。有一个困难，情报显示先进的 Skylla Unit 被安置在这儿。在开始攻击干扰站之前，确保它的电力输出为 0。



目标敌人

JAMMER (480P)、GUN (150P)、SAM (150P)、E.PLANT(300P)、F-2A(580P)

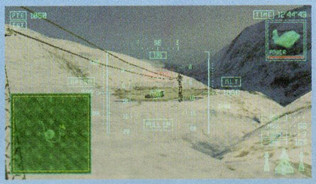
初期敌人资料

空军	–	红色目标	6
地面目标	16	目标总数	22
海军目标	–		

初作战目的

破坏地图中央基地的雷达干扰装置

攻略要点



雷达被干扰的情况下打起来十分的麻烦，首先要破坏发电厂，在此之前进入中央区域会立刻被击坠。画面右上方的 100% 表示电力总量，玩家只有破坏四座正确的电厂才能阻止中央区域 JAMMER 的运作。雷达大部分情况下无效，只能用来确认目标。破坏电厂还需要依靠机炮，如果电厂发光则就毫不客气的将其击毁。飞向中央区域时会发现大量密集的地面目标，机炮、导弹、对地兵装不要吝啬都丢给敌人。

王牌战机出现条件

F-2A FURY 地图南方出现，会一直围绕中心区域行动

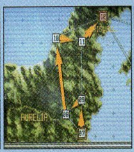
S 级评价要点

5 分钟内完全任务

Mission 12A Gaiuss Tower

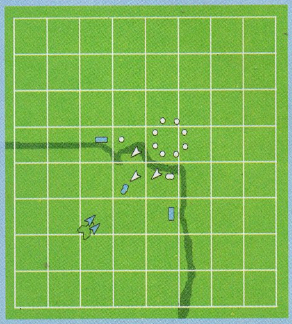
关卡选择示意图











任务介绍

我们的任务是解放 Griswall。Griswall 城内拥有介子大炮守护。如果雷萨斯得到了 MBSR，那么大炮的威力将更加强大。如果同盟军队能够到达 Atmos Ring 的中心，并进入 Gaiuss Tower，他们就能控制敌方的指挥中心并解放那个城市，给他们提供援助是我们的责任。虽然 Meson 大炮的能量不稳定，但是它仍然能够对射程之内的盟军进行有效的杀伤。如果我们给予介子大炮更有力的打击，夺取那城市将更加容易。

目标敌人

REFALE (640P)、MESON.C (750P)、TANK (200P)、LANCHER(120P)、SU-27(360P)、YF-23A(700P)

初期敌人资料

空军	3	红色目标	–
地面目标	17	目标总数	20
海军目标	–		

初作战目的

掩护地面部队夺回 Gaiuss Tower

攻略要点

先干掉迎面冲来的 3 架 RAFALE M，随后地图东边的 3 架 SU-27 也会加入战斗，击坠它们后帮助地面部队清除圈外的地面部队，主要是坦克和导弹发射器。圈内作战破坏楼顶的高射炮。此时我方地面部队也侵入圈内，先击坠敌增援部队 YF-23A，最后干掉圈内的敌地面部队任务完成。

王牌战机出现条件

TYPHOON　ZEPHYR　和敌增援 YF-23 一同出现在地图东边

S 级评价要点

破坏所有的目标，获得 18000P

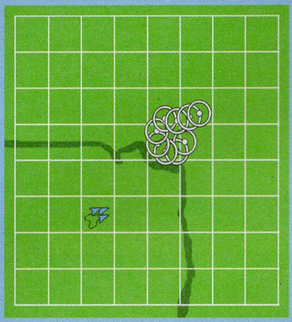
ACECOMBAT X

Mission 12B Atmos Ring

关卡选择示意图







任务介绍

介子大炮保护着 Griswall 城。Monte Breeze 的 MBSR 使我们的部队无法靠近那城市。我们唯一的办法是派遣一个战斗机小队实施突然袭击并摧毁大炮。幸运的是敌人把所有信心归于大炮,并布置好了地面部队。摧毁大炮,在战斗机的援助下,这个城市就属于我们了。

目标敌人

AH-64(100P)、GRIPEN C(600P)、F/A-18E(520P)、CH-47(100P)、F-16XL(480P)、YF-23A(700P)

初期敌人资料

空军	–	红色目标	10
地面目标	3	目标总数	13
海军目标	–		

初作战目的

攻略要点

本任务推荐装备对空兵装,不要被大厦圈内的激光吓到。只要进入大厦圈内超低空回旋飞行就不会被激光击中。先不要理空中敌机体,现在飞到空中会成为激光的靶子。破坏地面的 SAM 导弹和所有的激光发射装置后。提升高度干掉 AH-64、F/A-18E、GRIPEN C。圈内地面会出现四个 AA GUN。要拿 S 级的把它们也炸掉。随后屋顶有★CH-47。然后迎战 2 架 F-16XL 和 2 架 YF-23A。

王牌战机出现条件

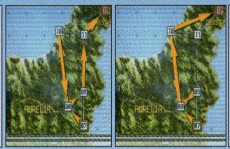
GRIPEN C RIOT　还剩四台 meson 的时候会和敌增援 YF-23 一同出现

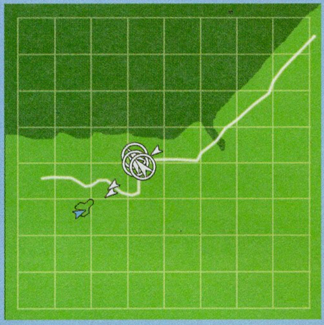
S 级评价要点

破坏所有的目标,包括屋顶的 CH-47

Mission 12C Wild Card

关卡选择示意图





任务介绍

由于我们最近不断胜利的影响,一群自称为奥利亚解放军的士兵通过铁路渗入了 Griswall。他们成功的把雷萨斯的军队临时赶出了市中心。并且他们还想进一步控制介子大炮。但是雷萨斯的军队很快就把他们围困在国会大厦里了。还有消息说 Skylla 军团从 Mt. Nevere 消失了。他们很可能正赶往 Griswall。最好的办法是对敌人实施空中打击,并且阻止他们破坏这座城市的防线。介子大炮还在他们的手中,所以行动时要小心。

目标敌人

GRIPEN C (640P)、F-117A (600P)、RAFALE M(1280P)、MIG1.44(720P)、YF-23A(2100P)、MISSLE(250P)

初期敌人资料

空军	4	红色目标	17
地面目标	8	目标总数	29
海军目标	–		

初作战目的

摧毁入侵首都的地面部队,保证首都不被破坏。

攻略要点



雷达不是一直有效:1 摧毁侵略城市的四队地面部队。2 击坠空中出现的敌机。3 摧毁巡航导弹的同时破坏巡航导弹发射车。

王牌战机出现条件

Rafale M TYRANT 13C　巡航导弹来袭时在城市中央出现

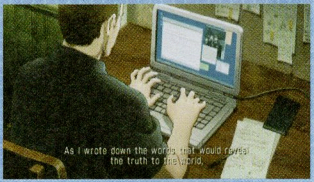
S 级评价要点

破坏所有的目标,获得 18000 分



最终,首都 Griswall 解放了!这是士兵们创造的奇迹。Diego Navarro 的军事总部倒塌了,时间一天一天的过去,奥利亚胜利的消息不断地传来。南方十字军给幸存下来的奥利亚部队提供武器装备,并使之也一起投入了战斗。指挥官 Diego Navarro 已经逃跑,他现在正在被特种部队追捕着。没有人会想到一群比一个单兵团还少的混合士兵竟能组织如此激烈的抵抗。

12 月 10 号 ,Griswall 解放后的几天。许多在战争中重遭到毁坏的城市都在紧张的重建中,我来到了他们之中的一座。尽管还有些担忧,但是我对将要与南方十字军汇合感到非常兴奋。但是,当我到达基地时,我看见基地的标志已经在空中闪闪发光。我已经听说他们首次突然停了下来,但是可以肯定的是一些东西已经变化。我单独看着喷气飞机留下的白带一直延伸消失在遥远的天空。突然,一种强烈的恐惧的感觉袭上心头。资金和物质资源的不合理的利用在很大程度上比空中要塞意味着更多的东西。难道 Griswall 中的武器就是整个谜团中丢失的那一环?





Otus1:我是 Otus 1,Navarro 逃往了 Sentry 岛

Otus2:他往哪个方向逃了...看,那里有某种奇怪的联合体...

Otus1:让 Navarro 逃跑还是个不错的主意,基地总部,这是 Otus 1,我们在 Sentry 岛上发现了可疑的建筑物,它看上去像是某种军事联合体。正在对它进行侦查。

Otus2:等一下。你看不到雷达上有东西么?不对,我看不到任何东西了,我刚才一定看到了什么东西了。

Otus2:啊..导弹警告!

来追捕雷萨斯司令 Diego Navarro 的军队在 Danern Straits 被大量杀伤。Lessath 已经研制出了一种新型的战斗机。



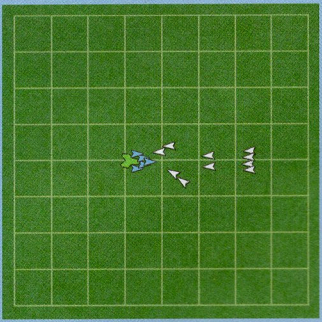
Mission 13A Alect Squadron

关卡选择示意图



任务介绍

情报表明，Archelon 要塞布置了一个雷萨斯的战斗机中队，这个中队就是雷萨斯的王牌空中部队——Alect 中队。如果让他们得到了 Fenrir，可以想象的出他们会造成多大的破坏。你的任务就是阻止他们到达要塞并消灭他们。



目标敌人

MIG-1.44(720P)、SU-37(740P)、GRIPEN.C(440P)、S32(1200P)

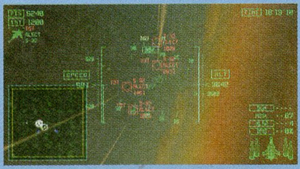
初期敌人资料

空军	10	红色目标	6
地面目标	–	目标总数	16
海军目标	–		

初作战目的

击落敌空军编队

攻略要点



胜利条件很简单的空中决战，久违的王牌小队对抗终于出现了。选择 F-22、SU-37 这样的强力机体配合 XLAA、XMAA 对空特殊兵装参加战斗。第一波敌人数量不多，由四架 GRIPEN.C 和 2 架 MIG-1.44 混编而成。第二波对手是 4 架编队的 SU-37 小队。击落上述小队后，地图西边出现王牌小队，6 架 S-32 还是有一定的战斗力的，远距离使用特殊兵装可以击坠一半，如果特殊兵装没有奏效，就立刻先和我方战斗机汇合。剩下的依靠空中缠斗击落它们。顺便提一下，本关也是赚钱效率最高的任务。

王牌战机出现条件

S-32 ALCET×6　13A 后期地图西区出现

S 级评价要点

6 分钟内亲手击落所有战机

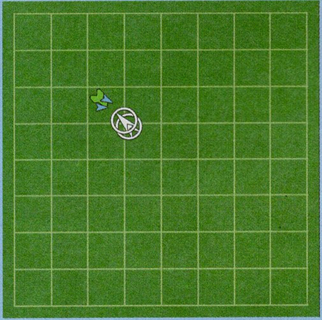
Mission 13B Armada

关卡选择示意图



任务介绍

雷萨斯已经在 Archelon 要塞布置了大量的空军和海军以阻挡我们的进攻。我们的军事卫星已经确认了这条情报。雷萨斯的舰队也会通过 Danern 海峡增援要塞。如果不赶快阻止敌人的舰队，它将对我们的计划产生巨大的威胁。我强烈请求在它们到达要塞之前对他们进行攻击！



目标敌人

F-35　(580P)、B-2A　(580P)、TYPHOON (660P)、MIG-1.44(720P)

初期敌人资料

空军	–	红色目标	17
地面目标	–	目标总数	17
海军目标	–		

初作战目的

击沉敌舰队所有舰船

攻略要点



本战将面对三支舰队，每支舰队都有密集的火力网，空中有 F-35 和 TYPHOON 和 MIG-1.44 掩护，舰艇上有成群的 SAM 导弹发射架，非常难缠。战前推荐 F-35 出战，它的对舰特殊兵装对海上目标有毁灭性的破坏，当遇到导弹驱逐舰的时候千万不要吝惜特殊兵装。遭遇第三舰队时地图西边出现★B-2A 向正东飞行，在地图中央拦截。

王牌战机出现条件

F-15S/MTD COMET　13B 中央海域上空出现

S 级评价要点

全目标破坏，分数 20000

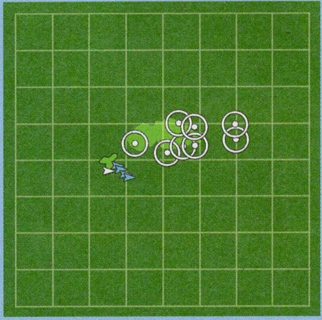
Mission 14A Fire Storm

关卡选择示意图



任务介绍

我已经知道雷萨斯正在利用 Cobait Cave 秘密基地进行一种新式武器试验。情报表明这种武器将被安装在 Fenrir 的特种攻击机上。雷萨斯好象已经察觉我们的行动，他们正在把这项实验转移到 Archelon 要塞。我们对这种武器的确切情况的了解并不是很多，但是我们需要结束他对 ASAP 的开发。仅仅推毁驱逐舰将不够，你必须同时推毁岛上的所有仓库。当你攻击到仓库时，马上上升逃开，否则将被困在接下来的爆炸中。在这次行动中，为了对付 Archelon 要塞的攻击，我们将动用联合两栖登陆舰。



目标敌人

TYPHOON(660P)、F22(760P)

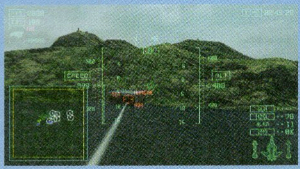
初期敌人资料

空军	3	红色目标	8
地面目标	–	目标总数	11
海军目标	–		

初作战目的

破坏岛屿周围的目标。

攻略要点



本关有些变态，要破坏的目标周围有保护，除非从正面低空飞行发射导弹，其他方向的攻击都无效。可入口出还有高山等复杂的地形，加上空中捣乱的飞机非常让人头疼。本关的又时间非常的紧张，而且洞口还有不断出现的舰艇。可谓是将所有恶心的要素都加入在本关了。战前推荐装备 LASM 的 F35 这样可以加长打击距离。开始先破坏正面洞口的目标，然后迅速飞到东边击沉两艘舰艇。返回后击坠空中战机。随后专心破坏后出现的舰艇和岛屿目标。

王牌战机出现条件

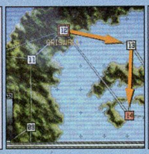
MiG-1.44 LANCER 击坠增援小队后在，地图西北方向出现

S 级评价要点

8 分钟内破坏所有目标

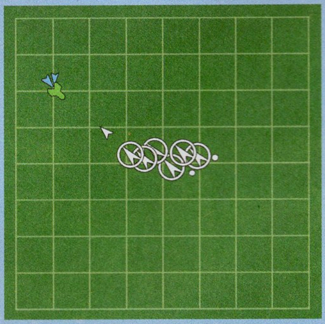
Mission 14B Offline

关卡选择示意图



任务介绍

这种研制中的新式武器已经从 Cobalt Cave 转移到 Archelon 要塞。我们已经知道它是一种 HPM(高能微波武器)。这种武器即将装备在 Fenrir 上。这种武器的目标系统依赖绕地卫星，所以我们通过摧毁设在 Cobalt Cave 的地面卫星控制中心应以降低它的命中率。随着大批敌人的主力转移到 Arcelon 要塞,在 Cobalt Cave 他们对我们几乎不构成威胁。然而由于 Fenrir 对我们的威胁,我们必须抓住这次机会最大限度的降低它的实力。推毁在 Cobalt Cave 所有的卫星天线。



目标敌人

RAFALE M (640P)、SU-47 (740P)、TYPHOON (660P)、F-22(760P)

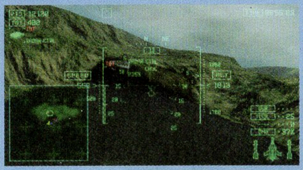
初期敌人资料

空军	3	红色目标	12
地面目标	4	目标总数	22
海军目标	3		

初作战目的

破坏岛屿基地

攻略要点



随便本关有大量的地面目标，但是给予玩家最大威胁的确是空中的敌战机。无论装备对空兵装还是对地兵装在本关都同样适用。先干掉直面飞来的三架 RAFALE M，随后先干掉军舰上的两个导弹发射器。为了躲避导弹对战斗机的伤害，尽量贴海飞行。飞入岛屿基地领空先不要着急打击地面目标，从四面八方飞来的战斗机才是最大的威胁，尤其是在雷达上不显示的 F-22，一定要先将其击落。控制制空权后逐个破坏地面目标(SAM 优先)。最后要进行系列著名的"钻洞"行动了，进入山洞后海上会出现舰艇。飞到中心炸毁目标装饰任务完成。

王牌战机出现条件

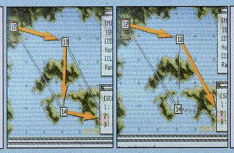
F/B-22 ORCA 破坏岛屿目标后在岛南出现

S 级评价要点

10 分种内 13000P，达成该分数的方法就是多击落增援的战机。

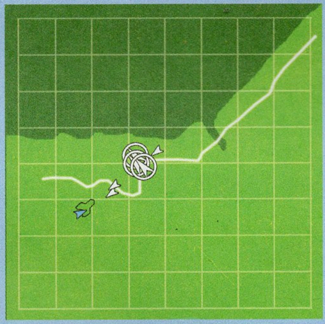
Mission 15A End of Deception I

关卡选择示意图



任务介绍

我们已经非常接近 Arcelon 要塞。这次战争的罪魁祸首 Fenrir 正是在这个基地制造的。我们有责任推毁这个基地。这种武器通过从 Fenrir 和 Arcelon 要塞发出的微波产生的叠加场效应起作用。他将引爆所有在场中的可燃物。如果慢速飞行时间太长，将被目标系统跟踪。要是你不快速逃离，你的燃料箱将会爆炸。值得庆幸的是由于在 Cobalt Cave 的目标系统设施被损坏，目标系统作用已经被削弱。尽管目标系统被削弱，HPM 仍然对我们有威胁。Arcelon 要塞装备了与在 Gleipnir 使用的相同类型的 Shock Cannon。



目标敌人

FENRIR(2500P)、SU--37(740P)、F-15S/MTD(740P)、S-32 (1520P)

初期敌人资料

空军	3	红色目标	4
地面目标	5	目标总数	12
海军目标	–		

初作战目的

击坠战机、破坏基地

攻略要点



空战为主的关卡，最后一关一定要买能力最高的机体。SU-37 和 F-15S/MTD 组成第一编队进行突袭。用乱弹将其砸死。随后真正的考验开始 4 架 FENRIR 和 1 架王牌战机 S-32 ILIZA 威力强劲。FENRIR 做为最后的战机能力并不可怕，时不时的隐身大家也都见识多了。要当心光子球的攻击，被击中伤害不低光球温度就会身高，如果温度槽全满就是直接击坠我方战机，只要高速脱离辐射范围即可。然后破坏基地激光发射装置，它发射的时候在炮塔地平线以下就能躲开，四发导弹解决战斗，没有什么难度。

王牌战机出现条件

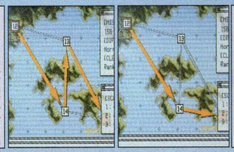
S-32 ILIZA 15A 空战区域出现

S 级评价要点

7 分钟内 29000 分，所有飞机必须亲手击落(包括王牌飞机)。

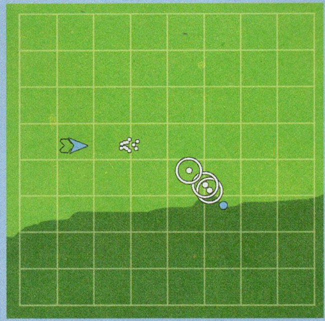
Mission 15B End of Deception II

关卡选择示意图



任务介绍

这次战争的罪魁祸首 Fenrir 正是在这个基地制造的。我们的责任就是推毁这个基地。我们收到情报显示雷萨斯的精英 Alect Squadron 目前正部署在这个要塞。Fenrir 的精锐战斗力和光学伪装与雷萨斯的精英飞行员的技术结合在一起实在是太危险了，非常难以接近，破除他的光学伪装是我们唯一成功的机会。他们必须依赖从附近基地发出的由电能转换过来的微波来加强 Fenrir 的光学隐蔽。如果你成功地推毁这个设施，你将可以象其他任何战斗机一样对付 Fenrir。我们没有多少时间可以拖延，所以一定要在门是开着的时候破坏基地。



目标敌人

F-15S / MTD(680P)、SU - 37(740P)、FENRIR(2500P)

初期敌人资料

空军	3	红色目标	8
地面目标	3	目标总数	14
海军目标	–		

初作战目的

击落战机、破坏基地

攻略要点

装备对空兵装，先击坠空中第一波冲过来的 F-15S / MTD、SU - 37。越快越好，不要让它们和 FENRIR 汇合，不然很容易被击落。4 架 FENRIR 算是 ACE-X 唯一拿的出手的王牌小队，但他们的战斗风格十分的猥琐，利用无敌时间逃跑，有机会就反击。不要和他们纠缠，一直飞到地图东边的小岛。等画面右上方有时间槽计时时，就炸毁伸出的机关。机关被破坏后，刚才在空中叫嚣的 FENRIR 也就是活靶子，将他们全部击坠后准备钻洞。

钻洞时候保持速度在最低时速，进入山洞中还要破坏一架 FENRIR。在爆炸声之后左转会看到★U-2，击落之。最后提升机头角度，竖直飞出基地，任务完成。

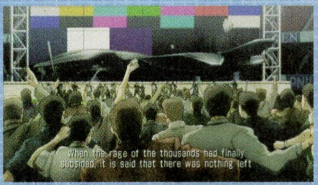
王牌战机出现条件

S - 47 DUSK 破坏 Fernir 迷彩之前直接击坠东北方向的 F-15S/MTD 和起点周围的三架战机后，和 SU-37 一同出现

S 级评价要点

亲手击落所有战机破坏地面目标。

隐藏在奥利亚战争背后的真相



当我把这些揭示事实真相的文字写下来之后，我不由自主感到紧张。据说战争中，唯一的真正的胜利者是那些达到他们原始意图的人，Diego Navarro 已经离开了首都。但是，他的增加军火出口销售的目的已经达到了。似乎他才是这次战争中的真正胜利者。他回到家乡后计划向他的国人展现这种最终武器。 这种如此大胆放肆的行为是他对究极武器 Fenrir 信心十足的表现。

"这真是太愚蠢了。"即使是这个国家正在继续战斗的英雄也没有为了庆祝战争的胜利而回到家乡。南方十字军肯定会让 Navarro 的计划以失败而告终的。

Archeion 要塞和 Diego Navarro 所钟爱的武器 Fenrir 被炸得四分五裂。当这些画面闪现在屏幕上时，成千上万的人的愤怒最终得以平息，雷萨斯的指挥官 Diego Navarro 缺消失不见了。除了 Fenrir 的残骸已经没有剩下任何其他东西了。面对全世界的大胆放肆的举动正是他最大的失败之处。我努力的去寻求一个与南方十字军会面的机会，然而却发现他们已经转移到 Cape Aubrey。

随着发动战争的真正动机公布于众，Diego Navarro 后来企图东山再起失败以后逃离了雷萨斯。残余的雷萨斯士兵仍然在奥利亚的各个角落负隅顽抗。丧失了领导和方向的他们是不可能胜利的。慢慢开始有人投降了。但是我的工作却没有因此结束。我要在这里呆一段时间，继续写关于南方十字军的故事。

"他说他实在不喜欢这里炎热的气候。"Eugene Solano，一个年轻的无线电操作工轻声地回答到。和平重归于 Griswall。我上前买了一个圣诞老人的雕塑，我唯一能够在这里找到的那种。

"Albert，我认为你不适合生活在南半球。"当一个报道人员看到那个圣诞老人的雕塑的时候对我说道。这个圣诞老人对我来说只是作为这个季节相反的南半球的一个纪念品罢了。"我只是喜欢这种设计"我边说边把雕塑那给他看了看。它上面有南方十字军的标志。

SP MISSION

任务介绍

完成全路线的 30 个任务后出现在 FREE MISSION 模式中，和难易度无关。

目标敌人

APALIS (680P)、CARIBURN (720P)、FREGATA (700P)、FORNEUS (700P)、XFA-27 (760P)、X-02 (780P)、FALKEN(800P)

初期敌人资料

空军	?	红色目标	–
地面目标	–	目标总数	?
海军目标	–		

初作战目的

击坠所有的空中目标

S 级评价要点

6 分半完成本任务。

攻略要点

将机库中所有的原创机型都拉出来战一番。战斗之前注意换上对空兵装，之前的敌机威胁不大，从 2 架 X-02 出来之后战斗开始白热化。最后出现的 4 架 FALKEN 会用激光到处扫射，好在它们都是反复在高空和低空盘旋，在其降到低空时发射导弹击坠之。

王牌空战 X 登场机体图鉴

F-4E Phantom II　携带导弹数:52



NPB 10　SAAM 8　UGBL 8

F-4"鬼怪"是美国原麦克唐纳公司为海军研制的双座双发舰队重型防空战斗机。虽然在 1981 年停产，但参加过越南战争、中东战争和海湾战争的 F-4 是名副其实的第二战斗机的典型代表。搭载了新型兵器的旧式机体提高了续航能力，但依旧是玩家初期要抛弃的机型。

A-6E Intruder　携带导弹数:56



UGBL 12　LASM 8　XAGM 14

被称为"入侵者"的舰载攻击机，低空飞行入侵敌基地打击目标是它的拿手好戏。做为舰载机拥有占用面积小，空中延续打击性强的特点。游戏早期的机体，各方面能力一般，防御力很突出：可用来完成对地攻击任务。尤其拥有最好的对舰和对地兵装 LASM 和 XAGM，还是很实用的对地攻击机。

JA37 Viggen　携带导弹数:56



UGB 12　LASM 8　SAAM 8

王牌空战系列初次登场的人气机体。瑞典空军航空科技的象征，在气动外形设计上采用了三角翼鸭式布局，具有良好的短距起降性能。虽然该机体在 70 年代末为瑞典空军的主机机型，然而该机正在新式战机被命名为 JAS39"鹰狮"所代替。游戏中机动性能比前两台战机强，拥有 LASM 的它可以接替 A-6 完成对地任务。

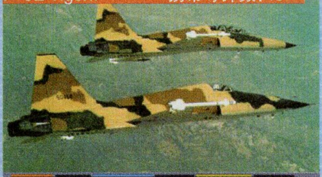
XFA-24A APALIS　携带导弹数:54



UGB 12　XMAA 10　XAGM 12

XFA-24A 是 ACE-X 的原创机体，双翼双涡轮发动机结构让人很容易联想到 SU-37，但三角翼的它的外形看起来更像是 EF-2000。机体能力和 SU-37 也相差甚远，可以被称为最名不副实的次世代战机。机体能力很平均，XMAA 和 XAGM 增强了它打击多点目标的能力，玩家可以通过强化部件来提高它的能力。

F-5E TigerII　携带导弹数:48



UGB 12　RCL 10　QAAM 6

老牌战机又回来了，F-5E"虎 II"单座轻型战斗机是美国诺斯罗普公司研制的 60 年代战斗机 F-5 的发展型。想想看 60 年代的战机还能驰骋在第四代战机的天空中，在现实战斗中如果你有这个举措的话，只能佩服你的勇气了。这次的 F-5E 谓是全战机中最弱机体。导弹装载数减为 48 枚，加上无用的特殊兵装，小编的建议：还是丢掉它吧。

F-1　携带导弹数:56



RCL 10　UGBL 12　LASM 8

F.1 是法国七十年代装备的主力战斗机，用于取代"幻影"Ⅲ而研制的战斗机。它配备不同的武器和设备，可以完成制空、截击、低空对地攻击等不同的任务。回来想想当年的幻影系列和 F-16 机能之争的时间真是一去不复返了。话说回来，F-1 依然是欧洲老式战机的代表，别指望它有什么高的战斗能力。不过比 F-5 能好些。

F-16C Fighting Falcon　携带导弹数:56



RCL 10　LAGM 8　XMAA 12

美国洛克希德．马丁公司的急促作品，美国空军的主力机种。代号"战隼"的 F-16C 具有结构重量轻、外挂量大、机动性好、对空对地作战能力强等特点。C 为超音速巡航型。大名鼎鼎的 F-16C 在本作依然是初级机种，拥有 XMAA 的只是比较适合完成初期的空中格斗任务。F-16 强化型在要比原型机强很多。

MiG-29A Fulucrum　携带导弹数:58



UGB 12　RCL 12　SAAM 10

米格家族一直在空军历史上有及其重要的地位，无数的空战王牌都是驾驶着米格系的战斗机成名，而由米格和莫斯科飞机联合生产企业研制的成为后米格主义的先行者。这种针对 F-16 和 F-18 设计的机型在机动性、加速性和爬升性能上面大幅强化，有着极强的适应环境的能力，它是伊拉克空军在机场被严重破坏时唯一能起飞的机种。但游戏中可以无视这项特殊能力。

ACE COMBAT X

A-10 ThunderboltII 携带导弹数:60



XAGM 18 SFFS 14 FAEB 10

A-10，每次看到这个机型小编梵天我都长出一口气。老实说，我很一直认为这种没有空中优势的战机很难在战场生存。最让我难以接受的是它太丑了，太丑了。可这部外号雷电的家伙依靠它无与伦比的对地攻击火力以及腹部的装甲赢得了美国军方的一致认可。这个坦克杀手对地面部队可谓是死神的代言人。游戏中拥有最高的防御力，装有最强的对地兵装 FAEB。

MiG-21-93 携带导弹数:66



SAAM 8 RASM 10 ECMP 5

MiG-21-93 的出场代替了系列空战老将 MiG-21bis Fishbed。这个在 5 代是 MiG-21bis 的后续机型延续了米格-21"鱼窝"的特点：量轻、机动性好、爬升快、跨音速和超音速操纵性好。游戏中的 MiG-21-93 在速度性，机动性和对空能力上都有着不错的能力，是中前奇期机型中典型的对空兵器。

MIR-2000D 携带导弹数:60



UGB 14 GPB 10 XAGM 12

提到幻影 2000，闹中的第一个印象——它是法国空军的代表。是早期三角翼的焦点机型，主要用于截击和制空，亦可执行对地攻击或战术侦察等任务。虽然是"幻影"Ⅲ的改进机型，但在游戏中能力并不高，载弹量不大，除速度之外其他能力一般。

F-14D Super Tomcat 携带导弹数:62



XLAA 12 NPB 12 GPB 10

F-14"雄猫"——美军舰载机一个时代的象征。大家一定不会忘记它那可移动的后掠翼吧，在早期的一些军事题材的电影中，只要涉及到海军都会见到该机。但 F-14 系正逐渐退出美国海军的视线，虽然它战功卓著，虽然性能还算优越。依然无法改变被 F-35C 替代的命运。

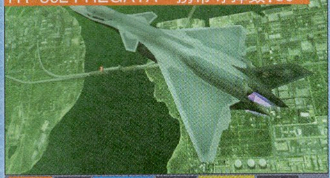
MiG-31 Foxhound 携带导弹数:62



SAAM 8 UGBL 12 XLAA 12

单纯的认为 MiG-31 是 MiG-29 的后续机型那就大错特错了。MiG-31 在米格 -25MP 型飞机基础上研制的双座双发全天候截击机，我们来看看它的特点：航程远，速度快，机动性能不足。这三方面在游戏中确实如此，几乎全满的速度槽之外就是那可怜的机动能力了。好在有 XLAA 可以让它在超视距发挥战斗优势。

YR-302 FREGATA 携带导弹数:60



NPB 14 LAGM 12 FAEB 6

又是一台原创机体，采用四连装的发动机设置，后三角翼布局。这个外形很容易让人想到航天飞机。机体能力一般，携带导弹数一般，携带的 NPB、LAGM、FAEB 使其更适合完成对地攻击任务。

TND-F3 Tornado F3 携带导弹数:64



XMAA 12 SAAM 12 ECMP 5

本作 TND-F3 Tornado F3 出现的次数并不多，但每次出现都非常令人讨厌：身为战斗机却有着和 B-52 战略轰炸机、A-10A 一样超高的防御力。这也意味着狂风在空中格斗中更加的难缠。目前是英国、德国以及意大利装备的主力战机。

F-15E Strike Eagle 携带导弹数:66



SFFS 12 SAAM 10 GPB 14

F-15 家族中的双座战斗轰炸机改型，在真实空战中可执行轰炸和空中压制的双重任务。游戏中的 F-15E 的整体能力要比前边的机型强不少，特别是速度、稳定性以及对敌能力方面。但 F-15E 的特殊兵装相对就有些垃圾了。

X-29A 携带导弹数:64



QAAM 10 FAEB 6 LAGM 10

前掠翼的机型设计一直被誉为一种革命，前掠翼中比较出名的也就只有无比强大的 SU-47 和现在我们要介绍的 X-29A。这部以 F-20A 为基础开发的后继机体在机动性方面有着先天的优势。而且机体要比 SU-47 小些。但游戏中的能力可谓是中下机体，唯一可用的也就是 FAEB 这个对地兵装。

XFA-27 携带导弹数:64



QAAM 10 SOD 12 ECMP 6

XFA-27？这是什么型号？这也是 ACEX 的新原创机体吗？答案是否定的。玩过 PS 版的 ACE 的老玩家就会知道，XFA-27 的原型就是 ACE2 中的隐藏机体，最早可以连发四发导弹的无敌机体。当然到了 X 的时候，在某些无视现代科技的妖魔战机面前它不得不让出老大的位置。实在搞不懂为什么还要加 ECMP 这种兵装。

Su-27 Flanker 携带导弹数:62



XMAA 12 UGB 12 SFFS 10

即使是不了解军事的玩家也一定晓得 Su-27 的大名，并非因为它成功的完成了著名的"普加乔夫眼镜蛇"动作，而是由于这部由俄罗斯苏霍伊实验设计局研制的的第三代战斗机目前已经成为中国空军战机的一员，它以优异的飞行性能、操纵性能和加速性能闻名。但 X 中的能力实在让人无语。

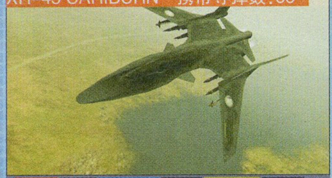
F-2A 携带导弹数:68



LASM 10 SFFS 14 XMAA 16

F-16 家族中的改进机型也是该系列整合战斗力很高的机型。主要用以取代 F-1 型机执行对地(海)攻击任务，能短距起降，具有一定的隐形性能，飞行品质比 F-16 战斗机差，但带弹量和对地攻击能力比 F-16 强。游戏中的能力不错。

XR-45 CARIBURN 携带导弹数:66



XLAA 12 RCL 14 QAAM 10

该机严重符合了原创机的特点——不管能力如何，外形一定要唬人。乍一看会把它看成是前略翼的 U-2，形象更接近于近未来战机。能力复合前掠翼战机的特点。机动能力不错，攻击能力方面拥有最远打击距离的 XLAA。

F/A-18E Super Hornet 携带导弹数:68



XMAA 12 NPB 14 ECMP 4

是由波音公司和舰载原诺斯罗普公司为美国海军研制的舰载超音速战斗攻击机。是航空母舰延伸打击能力的臂膀，代号"大黄蜂"的 F/A-18 有多个型号。在游戏中的说明是：它有着极高的运动稳定性和机动能力，然则根本就是很中庸的机体嘛。

F-117A Nighthowk 携带导弹数:54



GPB 16 UGBL 14 LAGM 12

集"荣耀"于"屈辱"为一身的机体，这部造价 6500 万美元的 F-117A 一方面有着很好的雷达、红外和目视隐身能力，携带激光制导炸弹可对目标实施精确攻击。另一方面却因为它的亚音速的致命弱点在前南战争中被萨姆导弹击落。

F-16XL 携带导弹数:64



XAGM 14 SAAM 10 BDSP 8

F-16XL XL 型是 96 年由 F-16 改装而成的一种试验机，F-16X 的主飞行控制系统仍沿用了 F-16A 的全模拟电传操纵系统。后掠翼的设计方案使其兼顾了加速能力和低速回旋飞行，同时增加了导弹装载数量，在对地攻击方面极有优势。

Rafale M 携带导弹数:72



LASM 12 XMAA 16 SOD 14

法国达索公司在八十年代中期研制的超音速舰载战斗机。主要的任务是对敌攻击和夺取制空权。海军 M 型的加强了 3.主起落架,使之能适应牵引弹射载荷和引弹射机构,游戏中前期的主要对手,代号"阵风"。

F-35 Lightning II 携带导弹数:72



LASM 12 SOD 16 QAAM 10

F-35 联合攻击战斗机是美国准备在 21 世纪使用的主力战斗机之一。对空对地能力兼备,是一种高性能,低成本,能躲避雷达探测的多用途喷气式战斗机,具有垂直起降,飞行速度快,装载弹量多等特点。F-35 算是量产机中的佼佼者。

Gripen C 携带导弹数:74



RCL 16 XLAA 12 ECMP 6

低成本、高性能的多用途战机。可完成战斗、攻击压制、侦查在内的所有任务。高适应性的 Gripen C 因此有着很高的战斗效率。有着传说中的怪兽之称。

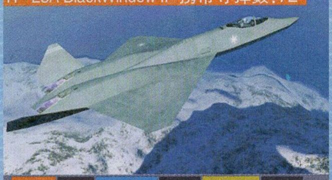
Typhoon 携带导弹数:76



XLAA 14 GPB 10 SFFS 12

F-4"鬼怪"是美国原麦克唐纳公司为海军研制的双座双发舰队重型防空战斗机。虽然在 1981 年停产,但参加过越南战争、中东战争和海湾战争的 F-4 是名副其实的第二战斗机的典型代表。搭载了新型兵器的旧式机体提高了续航能力,但依旧是玩家初期要抛弃的机型。

YF-23A BlackWindow II 携带导弹数:72



QAAM 12 NPB 12 BDSP 10

YF-23A 是美国诺斯罗普公司/麦道公司研制的 ATF 战斗机原型机。在和 F-22A 的主力战机的争夺中由于高成本和研制奉献落败,但它超音速巡航能力要强于竞争对手。特有的外形设计极大的减小了雷达反射面积,有"黑寡妇"之称。

YR-99 FORNEUS 携带导弹数:70



LAGM 14 XMAA 14 SFFS 12

原创机型,次世代战机。持续巡航能力高。在游戏中的能力属于中等偏上,加上部件的能力会强化不少,对地有 LAGM、对空有 XMAA。

F-15S/MTD 携带导弹数:78



XLAA 14 SOD 16 FAEB 8

F-15 系列最终改进型,和 F15 最大的变化就是它的增加了两个前翼,机动能力大幅提高。适应能力高,可在 460 米长的跑道上无导航起降。该机目前还属于试验机。装载游戏中的能力相当高。对空和机动性能突出。

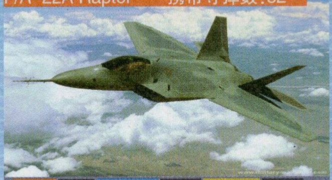
Su-37 Terminator 携带导弹数:82



QAAM 12 FAEB 8 XLAA 16

大名鼎鼎的 Su-37 Terminator 出现!我想玩过 ACE 系列的玩家有不少应该是它的 fans。从 2 代开始它就是实力的象征,无视隐形而在机动性能和雷达方面有着傲视群雄的实力。苏霍伊实验设计局的精神象征,具有零速度和任何位置锁定目标的能力。游戏中的各项综合数值都很高,极力推荐。

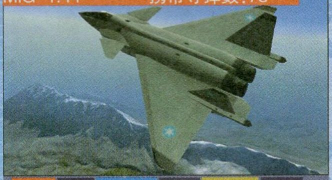
F/A-22A Raptor 携带导弹数:82



XMAA 18 GPB 12 SOD 12

F/A-22"猛禽"是美国洛克希德.马丁公司研制的先进战术战斗机,是美国空军下个世纪初的主力机种。采用正常式外倾双垂尾布局,成功地将隐身外形设计技术、大迎角气动力技术融合在一起。现在已经是美国空军主力机种的代表,在游戏中有制空的王者之称,游戏中的实用机种。也是大量 ACEfans 的首选战机。

MiG-1.44 携带导弹数:78



UGBL 18 QAAM 12 LAGM 16

5 代登场的 MiG-1.44 再次登场,由俄罗斯著名的米高扬设计局研制的第五代多功能前线战斗机。三角主翼、双垂尾鸭式气动布局使其拥有极高的机动性。拥有隐身性能的它可以执行多种战斗任务。

FB-22 Concept 携带导弹数:82



SOD 16 XAGM 16 BDSP 12

F-22 的对地攻击机型,游戏中给这架战机的对地能力打上了满值的标记,加上 F-22 是本作的主角机因此非常实用。机动性相对 F-22 较弱,但稳定性较强,持有 XAGM 这样实用的对地特殊兵装。

Su-47 Berkut 携带导弹数:82



SAAM 14 NPB 16 BDSP 12

苏-47"金雕"(Berkut)验证机于 1980 年开始研制,前掠翼机型的最高杰作,最高机动力的代表,空中零速度转角是它的绝技。由于前掠翼的设计而使其机身较大,但拥有隐形能力的它在战斗中可以发挥巨大的实力。但游戏中的能力显然没有受到 F-22 主角机的照顾。

S-32 携带导弹数:80



QAAM 12 LAGM 14 ECMP 8

苏-47 的试作型,ACEX 仅有的王牌小队驾驶的机型。从 1990 年研发的那天起,S-32 的研制过程用一个词形容就是坎坷。它和米格 1.44 同时争夺着而俄罗斯未来空军的宝座。这里还有个小的插曲,如果中国当时不购入 SU-27,苏霍设计局恐怕连研发的经费都没有,可以说中国是 SU-47 的间接支持者。

X-02 Wyvern 携带导弹数:84



XLAA 14 BDSP 14 XAGM 16

该机体是《王牌空战 4》中的隐藏机体。用了独特的可变翼结构设计,具有令人敬意的机动性和稳定性,是军事大国艾鲁基亚的航空技术的结晶。拥有最好的对地对空兵装,另外还支持配件强化,ACEX 中超级实用机。

ADF-01 FALKEN 携带导弹数:84



TLS 14 XLAA 18 FAEB 8

ACE5 中的最强原创隐藏机体,具体凌驾于其它飞机之上的恐怖的实力。装备了"COFFIN 系统"使得飞行中不存在死角,代号为猎鹰,特殊兵装 TLS 激光可谓是最远的杀伤兵器,几乎全满的能力值让人敬畏。无敌机种之一。

Fenrir 携带导弹数:50



LASM 18 XMAA 22 LSWM 2

ACEX 最终隐藏机体,和 ZERO 中的 ADFX-01 Morgan 类似拥有大面积杀伤武器 LSWM,类似于核弹的装置,可是数量就单单两发!这太口胡了,AD-FX-01 Morgan 至少还有 8 发啊。另外弹道数竟然只给 50 发,这可谓是历代最弱的隐藏机体了。

ACE COMBAT X



ACE COMBAT X
Skies of Deception

王牌空战特别专题
——王牌的故事

文：容克

飞行，在长达数千年的文明史中人类一直渴求拥有的能力。先辈在神话和传说中倾诉着对它的单纯的渴望，在原始的实验中用生命做赌注进行着幼稚的探索。但当它最终伴随着工业革命的洪流降临在我们面前时，我们却早已失去了童年的纯真，爱与梦的飞翔变成了可笑的呓语。气球，滑翔机，飞艇，直到动力飞机，每一种能让我们脱离大地的新发明都被迫不及待的驯化为战神的新奴仆。从此天空不再属于飞鸟和浮云，而是那群撒播着铝与血的杀戮天使——王牌飞行员。

一战：青铜时代

1914 年一战爆发之时，飞机诞生才不过区区 11 年。这时的它还远不是一种可靠的战争机器，性能落后且极不稳定，光是驾驶它升空就是很大的挑战。而各种空战战术和技巧则更是一片空白，完全要靠飞行员冒着生命危险去逐步摸索，初期的空战更象是中世纪骑士决斗的翻版，没有编队，没有指挥，没有万恶的雷达和无线电，个人天赋和运气决定着战斗的成败。第一批王牌们就在这里诞生了。



王牌之父：罗兰 加洛斯(Roland Garros) 1888—1918

国籍：法国

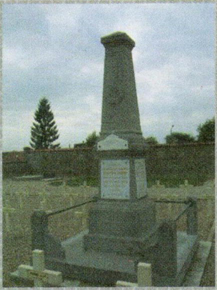
击坠记录：3 架确认，2 架争议

驾驶机种：Morane Saulnier L

“罗兰加洛斯”，一个如雷贯耳的名字。虽然他王牌飞行员这一身份至今还存在争议。按照后世的 ACE 标准，击坠 5 架敌机方为王牌的门槛，而罗兰加洛斯的确认击坠记录只有区区 3 架（他的战友 Adolphe Pegoud 才是第一个跨过 5 架大关的 ACE）。但这丝毫无损于他的伟大，毫不夸张的说，加洛斯即使不是第一个王牌，也是第一个战斗机飞行员。在他之前虽然已经有飞行员尝试过在侦察机、联络机的后座上携带各种希奇古怪的武器：手枪、机枪、步枪甚至铁链和锤子，但在相对运动迅速的三维空间中，其攻击效果可想而知。1915 年初，罗兰加洛斯在工程师雷蒙·索尔尼埃的帮助下，创造性的把一挺哈奇开斯机枪安装在了“莫拉纳.索尔尼埃 L”侦察机座舱前部，并在木制螺旋桨上装上钢制的楔形偏导器以挡掉可能打到桨叶上的子弹。这一发明使得飞行员穿过螺旋桨，直接攻击机身轴向上的目标成为可能，称之为革命毫不为过。直到今天，各种制导武器大行其道时，飞行员攻击目标还是遵循着罗兰加洛斯发明的基本原则：至少要将机头大致对准敌机。



罗兰加洛斯和史上第一架战斗机“莫拉纳. 索尔尼埃 L（Morane Saulnier L）在驾驶这种革命性武器连续击落和迫降多架德机之后。1915 年 4 月，加洛斯因为机械事故在德军阵线后迫降。德国人从他的发明中得到启发后研制出了更成熟的射击调节器，使得德国战机一段时间在性能上占据了压倒性的优势，此乃后话。加洛斯本人在战俘营中待到 1918 年，然后成功越狱回到祖国。他企图再次成为天空的主宰，但是很不幸，在这几年间空战技术和飞机性能都在突飞猛进。加洛斯在 1918 年 10 月，战争结束前不久的一次空战中被击落殒命，时年三十岁。



罗兰加洛斯之墓

加洛斯死后享受到了极高的荣誉，被视为法国民族英雄，著名的法国网球公开赛的举办场地也以他的名字命名。



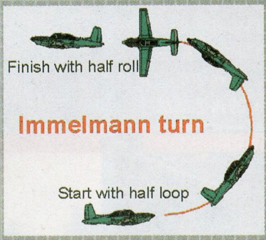
机动之父：马克斯．殷麦曼（Max Immelmann）1890—1916

国籍：德国

击坠记录：15 架

驾驶机种：信天翁 DII

最早的空战毫无章法可言，各国飞行员都在努力摸索着如何快捷的在空战中抢占有利位置的技巧。而马克斯. 殷麦曼无疑是其中的先知先觉者。他区区 15 架的击坠记录在后来德国空军的王牌队伍中根本排不上号。但他的伟大之处在于发明了著名的“向上跃升接半滚改平”机动动作，史称“殷麦曼机动”，这一机动动作开辟了空战中的一个新领域——垂直机动。在格斗中“殷麦曼机动”不仅可以摆脱尾追的敌机，而且可重新夺回高度，并反抄敌人尾后，化守为攻，从此空战才真正成为一种全方位的机动作战。用战史专家克里斯托弗. 钱特的话说：“空战史上的真正作战是从波尔克和他的伟大的竞争者马克斯. 殷麦曼中尉开始的。”直到当代，这个动作还在格斗训练和特技表演中广泛使用。



殷麦曼机动示意图



不朽的红男爵：曼弗雷德·冯·里希特霍芬（Manfred von Richthofen）1892—1918

国籍：德国

击坠记录：80

驾驶机种：信天翁 DII，DIII，福克 DR 1

红男爵曾获得第二帝国的最高战功奖章：“蓝色马克斯”。

当里希特霍芬战死的消息刚传出时，一战战场上所有的人：德国人，法国人和英国人都不敢相信这是事

实。在他们的心目中，这个男人和他那架全红色的福克式战斗机已经是神话般的存在，是活着的传奇。直到多年后的某部动画片里，我们依然能感到这个传奇的伟大和不朽，他是不可能被击败的红男爵……

曼弗雷德·冯·里希特霍芬，1892年5月2日出生在一个尚武的普鲁士贵族家庭。，从小便被送入寄宿制的少年军校接受军事化教育，并显示出了在马术上的天赋。军校毕业以后，他顺理成章的进入了德国骑兵部队，成为了一名骑兵少尉。但是在一战爆发后，骑兵部队在旷日持久的堑壕战中完全失去了用武之地。不甘心为历史所淘汰的里希特霍芬，目光敏锐的发现了一个可以大展拳脚的舞台：航空部队。于是他在1915年申请加入航空战斗群，并在前辈王牌奥斯瓦尔德·波尔克等人的带领下迅速成长，展示出他驾御机械猛兽也同样具有过人的能力。他的击坠记录节节攀升，在德军中的声望也日益升高，最终在1917年1月获得了由德皇威廉2世亲自授予的第二帝国最高战功奖章："蓝色马克斯"(Pour le merite)，他和他率领的11狩猎中队把西线的天空变成了协约国飞行员的坟墓，在随后的"血腥四月"中，英国空军总共损失了912名空勤人员，而里希特霍芬在这个月个人共击落了21架敌机！英国宣传机构怀着敬畏之心给他取下了那个后来名震天下的绰号——"Red Baron"。



战斗中的柯罗特瓦……里希特霍芬上尉……此时驾驶的还是信天翁DⅢ战斗机，虽然红男爵驾驶全红色福克战斗机的形象早已深入人心，但实际上他绝大部分战绩都是在信天翁上取得的

随着声名日增，德国官方也开始担忧起这个战争明星生命安全来，宣传机构已经将他神化为不可战胜的传奇，要是他一旦战死，对德军士气的打击可想而知。于是他们企图禁止里希特霍芬再执行战斗任务，只担任行政工作（他所属的部队已变成了新组建的JG1战斗联队）。但这对视飞行为生命的他而言却是不可容忍的。最终禁令不了了之，红男爵继续在天空中飞翔。

1918年4月21日，一个多云的日子，里希特霍芬率领着6架JG1联队的福克Dr.I战斗机出动巡逻，但是当他们返航的时候，只有5架返回基地，飞行员埃德加 索兹报告了一个令人难以至信的消息：联队长在协约国防线后方失踪了！很快，红男爵战死的消息被确认。他在追击一架英军的骆驼式战斗机时被击落，但确切原因至今不明，既有被地面炮火击落，也有被加拿大空军偷袭的说法。总之，一个传奇结束了，一战头号王牌永远的安息了……



描绘夏亚大人…不，红男爵战死的美术作品……在追击一架骆驼式战斗机时被偷袭殒命



全红色的福克DR 1三翼战斗机使红男爵扬名天下，并最终成为他的归宿



帝国元帅：赫尔曼·戈林(Hermann Gring) 1893—1946
国籍：德国
击坠记录：22
驾驶机种：信天翁DIII，福克DR 1

今天我们在影视中接触到的戈林的形象，大多是第三帝国那个恶名昭彰的死胖子，希特勒的指定接班人。贪婪愚蠢，爱慕虚荣到了病态可笑的地步。但要谈及一战王牌，戈林仍然是一个不得不提的人物。

赫尔曼·戈林1893年1月12日出生于巴伐利亚一个中产阶级家庭，曾就读于著名的利奇菲尔德军校。第一次世界大战中，戈林先在陆军服役，后加入航空部队。起初是执行侦察和轰炸等任务，最后成为一名著名的王牌战斗机飞行员。

1918年里希特霍芬战死后，戈林来到了JG1战斗联队（为纪念红男爵，已经改名为JG1里希特霍芬联队），此时的联队长是威廉·莱因哈特。两人为争夺联队长位置明争暗斗，互相较劲。当道尼尔飞机公司把最新型战机Dornier D-1送到JG1联队进行测试时，戈林不顾设计师福克的警告，强行驾驶这架并不安全的试验机升空，并做了一连串高难度特技动作，平稳降落。这时在场的莱因哈特面子上挂不住了，毕竟他才是JG1的老大，红男爵的接班人，不能在手下和来宾面前露怯。结果在莱因哈特刚驾机升空不久，设计结构存在致命缺陷的D-1左翼突然断裂，莱因哈特当场死亡。25岁的戈林随即成为JG1的第三任联队长，这个耀眼的资本为他后来在第三帝国青云直上打下了基础。但历史就是这么让人困惑，假如是D-1的设计缺陷再严重一点，机翼在戈林升空的时候就断掉，第三帝国的血腥历史又会有怎样的变化呢？

尽管成为了联队长，但这次事件使得他在JG1中的人缘变得极差，战争结束后联队的战友连谊会一直拒绝邀请他参加。但是平心而论，抛开人品，戈林除了是个杰出的王牌，对战斗机部队的正规化建设也作出了巨大贡献。他敏锐的认识到红男爵时代那种完全凭个人能力，自由发挥的时代行将过去。他为手下制定了严格的战术纪律，强调编队飞行，强调多机配合。这自然让那些从红男爵手下养成了强烈个人英雄主义的老飞们难以买帐。为严肃纪律，他不惜把威利 加布里埃尔这样才华横溢的王牌赶出JG1。所以，在面对日益强大的协约国空军时，JG1还能继续保持强盛的战斗力，直到德国战败投降。

战争结束后，戈林走上了一条通向权力顶峰的毁灭之路。最终在1945年被作为甲级战犯逮捕，审判。于死刑执行前服毒自杀。

HIGHLIGHT：在这个黑暗的地狱里，依然有东西在闪光……

第一次世界大战是一场毁灭性的灾难，对战前的欧洲诸强来说，他们远未认识到迅速进化的工业技术能把战争变成什么模样。在铁丝网，速射炮，堑壕和重机枪组成的铜墙铁壁面前，"拿破伦时代起的一切陆军战术都变成了垃圾"。想象中气势恢弘的决战没有发生，取而代之的是旷日持久的堑壕对峙。士兵们在潮湿阴暗的堑壕里忍受着无药可治的传染病，鼠群的侵扰，腐尸的恶臭和无休无止的炮击。在这个绝望的地狱里，每个人都在拼命寻找一丝可以照亮希望的亮光，哪怕是来自自己的敌人……

1916年，马克斯．殷麦曼战死后，他的尸体和座机都落到了协约国的防线后。英军以标准的军葬仪式隆重安葬了他，并向德军发布了讣告。随着战事的进一步发展，相对于地面上令人绝望的堑壕对峙，天空中的战斗更加让人神往，并且逐渐笼罩上了一层神秘的光环。各种有关王牌的传说故事层出不穷。相应的也令飞行员们的地位日益提升。



英军为红男爵举行的军葬

1918年红男爵战死以后，英国人为他行了登峰造极的隆重葬礼：为对应曼弗雷德的军衔，6名协约国上尉抬着这位伟大敌手的棺木在一位神职人员的引导下缓缓前进；当覆盖着普鲁士铁十字战旗的棺木进入墓穴后，两旁士兵朝天鸣枪表示最高的敬意！然后，一位协约国飞行员驾机升空，将拍摄有布满鲜花的墓地的照片和讣告一起空投到德军阵地上。



红男爵之墓

二战：黄金时代

两次世界大战期间，飞行器制造技术和空气动力学开始获得长足进步。各种各样的气动外形，推进原理和新式材料都被拿来大胆的运用。各种竞速比赛和飞行表演大会更是对此推波助澜，波音，寇蒂斯，林白，梅赛施米特这些如雷贯耳的名字也正是在这一时期登上历史舞台。这是一个无数航空迷神往的飞行时代（比如宫崎骏老爷子）。但是二战的爆发打破这短暂的浪漫，除了那头在亚德利亚海上自由翱翔的红猪，飞行器上的好小伙们必须再次踏上宿命的征途，飞向那裁决生死的地平线，杀戮天使们的黄金时代来临了……



宝剑骑士：维纳 莫德士(Werner Moelders) 1913—1941
国籍：德国
击坠记录：101
驾驶机种：BF109E/F

曾获得过第三帝国最高战功勋章"钻石佩剑橡叶骑士十字勋章"的莫德士上校头上笼罩着无数光环：率先打破红男爵88架击坠记录的王牌，第一个击坠过百的王牌，年仅28岁就成为德国空军战斗机总监。但

是和这些虚名比起来，莫德士对德国空军的作战理论发展成熟所发挥的巨大作用却是那些战绩更甚于他的王牌所无法替代的。莫德士在西班牙内战期间发明了著名的“四指队型”(Finger Four),代替了传统的三机人字编队,在这种队形中长、僚机可以交替掩护对方的侧后方,极大的提高了编队的环境感知能力。



“四指队型”示意图

要知道在现实空战中，绝大部分被击落的战机都是在毫无警觉的情况下被对手偷袭得手的，包括很多著名的大王牌。因为单个人的精力实在有限,又要观察仪表上的繁杂数据,收听无线电通讯,又要对周围 360 度的空域不间断扫描,难免不会顾此失彼。

莫德士从 1938 年参加西班牙内战，到 1941 年 7 月入侵苏联初期,便已创造了击坠 101 架的惊人战绩,获得了德军的最高荣誉“钻石佩剑橡叶骑士十字勋章”。考虑到他的巨大价值,到 8 月德军司令部便禁止他继续升空作战。转而出任德军第一任战斗机总监,负责战斗机兵种的运用、战术开发、部队调动等事宜。在 41 年 11 月 22 日的一次飞行事故中,作为乘客的莫德士意外身亡,时年 28 岁。



非洲上空的流星:汉斯·约阿希姆·马尔塞尤(Hans-Joachim Marseille)1919—1942

国籍:德国

击坠记录:158

驾驶机种:BF109F/G

马尔塞尤的短暂的一生中充满了各种富于戏剧性的情节，这些情节就算是发生在电影和动画片中也会让人觉得不可思议。但这个长着清秀脸庞的小个子却将它们在自己的生活中一一上演了。纵观马尔塞尤的战斗生涯,他绝对不是莫德士那种战术大师,他从不严格遵守战术纪律,完全凭天赋和直觉战斗。他对时间和空间有着恶魔般的感知力,能在任何的角度,任何姿态下抓住转瞬即逝的射击窗口,把子弹射进敌人的机体。他敢于向数倍于己的敌机发起挑战,并取得胜利。这就是马尔塞尤,一个旷世难得的奇才。

出生在一个传统普鲁士军官家庭的马尔塞尤,却从小就对各种纪律和权威嗤之以鼻,自由任性。在以拙劣的成绩混到中学文凭之后,马尔塞尤选择了空军作为自己未来的职业。但从 1938 年进入空军飞行学校起,他除了表现出极高的飞行天赋外，也同时展露着自己与众不同的对纪律条款破坏力。他在训练飞行和日常生活中的胆大妄为,我行我素,让几乎所有上级都抓狂不已。为了证明自己超低空飞行的能力，他可以让队友在地面上竖起一根两米高的竿子,然后自己用 BF109 战斗机的翼尖去揭掉拴在竿顶的手帕。为了报复讨厌的军官,他可以在凌晨起飞,反复超低空掠过那鸟人的房子,把他震个半死。当二战爆发之后,虽然他在 40 年



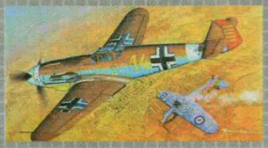
凶险的胜利：黄色 14 的发动机蒙皮被敌机打穿，但还是坚持飞回了机场



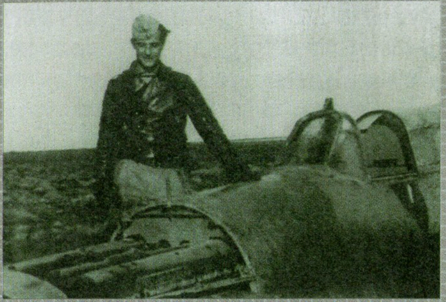
光是无线电呼号就足以让敌机闻风丧胆的“黄色 14 号”,没错皇牌空战迷们,是黄色 14,14!

的不列颠之战中发挥不错,击落 7 架敌机,成为王牌。但与他同期连续被击落和迫降导致 4 架 BF109E 损失比起来,这个战绩又实在让上级高兴不起来(幸运的是在这几次迫降中他的身体都无大碍。要从菜鸟变成王牌,除了实力,运气也必不可少)。无视战术纪律的他被上级像足球一样在各个联队间踢来踢去,最终于 41 年初来到令他成为传奇的第 27 战斗联队(JG27),非常幸运,JG27 的一大队队长纽曼对马尔塞尤的才华极为欣赏。

不久之后马尔塞尤和整个 JG27 联队被调往北非。此时北非的局势已经一塌糊涂，意大利人的空军和他们的陆军一样,被英国人揍得鼻青脸肿,几乎不敢起飞应战。JG27 现在需要做的事情只有一件:尽可能多的猎杀英国飞机,越多越好！在这片广袤的荒漠上,马尔塞尤终于找到了自己想要的东西：完全信任自己的上级和完全自由的发挥空间。从 1941 年底换装了新型 BF109F 战机之后,他的战绩更是扶摇直上,一发不可收拾。1942 年 6 月 3 日,他一口气击落 6 架英军的 P-40! 两周后,6 月 17 日,他又在一场凶险的遭遇战中于短短十二分钟内一口气击落 6 架敌机!! 战绩破百! 9 月 1 日,一天内击落 17 架英军战机!!! 虽然同时期德军在东线也开始涌现出大量战绩过百的超级王牌,但马尔塞尤的对手全是素质更高的英国飞行员和美英战机,这样的击坠记录含金量无疑更高。马尔塞尤驾驶的 14 号 BF109F 成为了让英国飞行员闻风丧胆的黄色恶魔,“黄色 14”的威名震慑住了所有皇家空军的飞行员,如同他们的前辈为红男爵所征服一样。

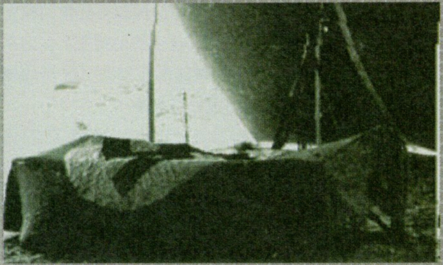


战斗中的黄色 14



在被自己击落的飓风战斗机残骸前留影的马尔塞尤

1942 年 9 月 4 日击落第 126 架后,柏林宣布将在秋天为马尔塞尤颁发最高荣誉：钻石佩剑橡叶骑士十字勋章,但是马尔塞尤却永远无法去亲自受勋了。再伟大的传奇也终有结束的时候,只是黄色 14 的这段实在是太过短暂,而且结束得又如此突然。1942 年 9 月 30 日，马尔塞尤驾驶着崭新的 Bf-109G-2 执行一次再普通不过的战斗巡逻,未遭遇敌机。但返航时这架新战机引擎却突然起火，马尔塞尤坚持着飞过德军战线后弃机跳伞,结果却不幸被自己战机的垂尾撞昏,摔死在沙漠里,年仅 22 岁。最终的击坠记录被定格在 158 架



马尔塞尤的棺木



斯大林格勒的白玫瑰：莉莉娅·利特维亚克(Lilya Litvyak)1921—1943

国籍:苏联

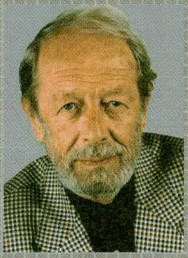
击坠记录:12

驾驶机种:YAK-1B

二战东线战场的残酷和惨烈达到了一个前所未闻的程度。由于青壮年男性的巨大损失（据战后统计，1924—1928 年间苏联出生的兵龄期男子，只有 2%活到了战争结束),大量女性也被迅速征召起来。她们所从事的不是传统上的通信,护士,文秘这些二线业务,而是被直接补充进了一线战斗部队。数十万苏联女兵在北起北极边缘，南到黑海沿岸的战线上和男兵们一起冲杀，一起死亡，一起被埋进不为人知的集体墓地……她们充当着狙击手,侦察兵,高射炮兵,坦克手和飞行员这些被认为女性不可能胜任的角色。而其中最具传奇色彩的,莫过于“斯大林格勒的白玫瑰”——莉莉娅·利特维亚克。

莉莉娅·利特维亚克 1921 年 8 月 18 日出生在莫斯科的一个工人家庭。14 岁时,她瞒着父母悄悄进入当地的飞行俱乐部学习驾驶滑翔机。一年后她就学会了独自驾驶飞机。1941 年 6 月,苏德战争爆发,苏联著名女领航员马林娜·拉斯科娃说服斯大林,在红军中组建了三个完全由妇女组成的战斗航空团——586 战斗机航空团、587 昼间轰炸机航空团和被德军称为“夜间女巫”的 588 夜间轰炸机航空团。在战前就拥有驾驶经验的莉莉娅顺理成章的成为其中的一员,加入了 586 团。

一开始，对她们战斗力怀有疑虑的上级拒绝调遣她们上一线作战。直到 1942 年 9 月才在莉莉娅的强烈要求下把她调往战斗一线的 286 战斗机团。在前线莉莉娅展露出了卓越的战斗能力。9 月 13 日,莉莉娅驾驶着Ｌａ－５式战斗机击落了一架德国 BF１０９战斗机和一架Ｊｕ８８轰炸机。这架被击落的 BF109 属于德军 JG3 联队 Heinrich Graf von Einsiedel 中尉,铁血首相俾斯麦的亲戚，一个有三十五次击坠记录的王牌！这个倒霉的中尉在战俘营中曾长期不肯相信自己是被一个新上战场不到两周的菜鸟，还是个女人所击落这一事实。



Heinrich Graf von Einsiedel 中尉幸运的熬过了战俘营的煎熬,直到 1994 年才去世。晚年接受记者采访时,仍对和莉莉娅的战斗唏嘘不已。

而莉莉娅借此一战成名，随后能力得到认可的她被调入了苏军王牌部队，第九近卫战斗机团，来到了激战中的斯大林格勒。生性活泼的她在自己驾驶的 YAK-1 机身两侧分别涂上了一朵百合（象征自己的

名字)。德军把百合误认为是玫瑰,因此称她为“斯大林格勒的白玫瑰”。



大林格勒上空的白玫瑰

1943年8月1日,决定性的库尔斯克会战几乎已分出胜负,德军败局已定。这天早晨莉莉娅掩护着一队IL2攻击机前往奥廖尔前线执行任务。结果却一去不返。他们在返程中遭到德军截击,莉莉娅和座机在激战中失踪,从此下落不明,由于她的遗体和战机残骸一直未能找到,此后她遭到了长期的不公正待遇。政治官员们怀疑莉莉并没有死,而是被德国人俘虏了,由于她的父亲是在“大清洗”中被杀害的,因而莉莉娅也被认为在政治上并不可靠。政委们认定她一旦被俘,就会与德国人合作。所以她未能得到任何政府嘉奖。直到20世纪70年代末,苏联战史专家和考古学家才成功找到莉莉娅的遗体。前苏联总统戈尔巴乔夫在1990年5月5日签署命令,追认莉莉娅为苏联英雄,并为她举行了隆重的军葬。史上头号女性王牌的传奇生涯至此才宣告结束。



莉莉娅和座机YAK－1



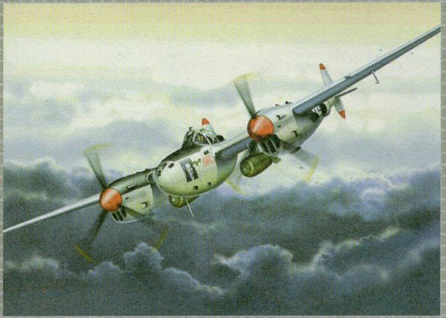
恶魔猎手:理查德 邦格(Richard Ira "Dick" Bong)1920—1945

国籍:美国

击坠记录:40

驾驶机种:P38J/L

单从外形上讲,洛克希德公司的P38闪电无疑是二战中最具威慑力的战斗机。独特的双尾撑结构使它在敌军飞行员中获得了“双身恶魔”的美名。但要顺畅的成为一名驾御恶魔的猎手却绝非易事。P38并非完美无暇,糟糕的下方视野和很一般的滚转、爬升能力,使得P38并不为菜鸟们所乐意接受。只有在象邦格这样具有同样恶魔品质的老鸟手里,P38才会成为可怕的“战斗机零件撒播器”。



邦格的座机,机头涂有未婚妻的照片,翼下的炸弹表明正在执行对地攻击

邦格出生于威斯康星州的圣玛丽,是一个中产阶级家庭的长子。1941年,他放弃了学业,志愿加入了美国陆军航空队。在飞行学校期间他为显露技巧曾经多次违反飞行纪律(这似乎也是个天才王牌的通病),毕业前,邦格擅自驾驶一架新式P—38战斗机在旧金山市上空大肆表演,一时兴起后,他一头扎向水面,从旧金山的象征性建筑“金门大桥”下的桥墩钻了过去,惊得旁观者目瞪口呆。然后他又飞回闹市区,在大街上空骚扰行人,最后又放肆地飞到陆军航空队的司令部,在上司的眼皮子地下明目张胆地绕着办公楼转圈子,吃惊的女职员挤在窗户前向外观看,他居然还向她们挥手致意。

1942年年中邦格来到了南太平洋战场,他的对手是日本海军和陆军航空兵。这时日军的精锐飞行员还没有被消耗殆尽,还有很强的战斗力。P38战斗机在和日军的零战和KI43作战时面对的最大问题就是水平机动,双发的P38在盘旋能力上毫无优势可言,早期型爬升能力也非常一般,唯一占优势的就是俯冲速度,防护和火力。而很多菜鸟却无视这一事实在低空和零战玩狗斗,吃亏也就在所难免。邦格针对此种情况,总结出了一套适合P38的新战术。针对零战机体单薄,高速俯冲时操纵困难的特点,他强调要先抢占高度,攻击时必须高速进入,一击脱离,利用俯冲优势摆脱零战(后者在速度超过500KM/H后就会出现操纵困难的毛病,继续俯冲加速甚至有解体的危险),然后重新加速抢占高度,侍机进行下一轮攻击。自此邦格和他的中队战绩节节攀升,到43年初邦格已成为美国陆航的头号王牌。

需要说明的是,二战中德国超级王牌的战绩高到了匪夷所思的地步,以至于盟军的王牌光比记录完全无法与之相提并论。但深究起来这也是有多方面的原因的,首先是任何战时宣传都存在着夸张成分,战斗记录也可能由于各种原因产生偏差。其次德军飞行员不得不在东西两条战线疲于奔命,无休止的战斗直到死亡。而由于人员充足,培养体系科学。美军则实行严格的轮换制,每个飞行员在执行完一定飞行时数后就可以被轮换到后方休假,同时也向那些学校里的菜鸟们传授第一手的战斗经验(所以德国王牌战斗出击架次过千的比比皆是,而邦格居然不到三百)。到后来,上级为保证安全禁止他继续执行战斗任务,而是在基地担任射击教官,但是他却每每以“自卫”的名义继续升空作战。44年底他的记录已达到40架,同时日本海陆军的精锐飞行员也几乎消耗殆尽,美军完全掌握了太平洋的制空权。于是上级一纸调令把他遣回国内担任试飞工作。1945年8月6日,就在美国在广岛投下一颗原子弹的同一天,邦格驾驶美国新式P-80“流星”喷气式战斗机进行试飞时,不幸因机械故障坠机身亡。



双雄会:邦格和陆军航空兵的二号王牌汤姆 迈克格雷井肩飞行



东方闪电:西泽广义(Hiroyoshi Nishizawa)1920—1944

国籍:日本

击坠记录:87?

驾驶机种:零战 A6M2/3/4/5

和西方那些性格外向奔放的超级王牌不同,西泽广义从来就没有把那种王牌应有的霸气表现在外。他生性内向,不善言辞。在他唯一的好朋友另一位超级“零式”王牌板井三郎的回忆中,他永远都是忧郁和孤独的。身材极度瘦弱,以至于让人不敢相信他是战斗机飞行员。

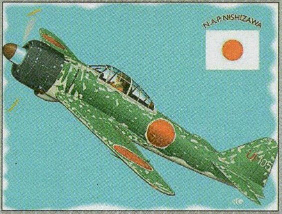
1920年1月27日,西泽广义出生于日本长野县的一个小山村里。高小毕业后,西泽广义曾经在一家生丝厂工作。1936年他报名成为了日本海军航空兵“预科连”(后备飞行员培训)的志愿者。成为日本海军土埔海军航空学校第7期的学员(这非常难得,日本海航战前的培训苛刻到了几乎变态的地步。1937年板井三郎是从一千五百名报名者中选出的七十人之一,最后只有二十五人毕业,太平洋战争初期日本海航的素质之高可见一斑。但这种体系存在着培训周期长的致命缺陷)。他于1939年3月毕业,正式成为日本海航的战斗机飞行员。

41年底太平洋战争爆发后,西泽在空战中逐步显露出了自己的王牌潜质,零战A6M2在他的驾驶下成为了一架可怕的杀人机器。他迅速成为日本海航最顶尖的零战王牌之一。但日军在二战中不鼓励进行个人战绩统计,而主张把荣誉归功于集体。日军的击坠记录以一个联队为单位进行统计,所以没有官方的个人记录。西泽战绩的确认要靠战后对他的书信,日记和美日两方的原始战斗记录进行比对才能得出一个大致结论,87架应该是一个比较令大多数人接受的结果。



1942年5月17日,在空战胜利后,西泽广义和僚机在美军据守的莫尔斯比港上空进行即兴特技表演:编队小半径筋斗

随着战争的持续,尤其是在瓜岛和所罗门的严重消耗之后,日本海航的精锐几乎损失殆尽。这时日军训练的弊端开始暴露出来,战前过度强调精兵体制导致飞行员储备量不足,为增多飞行员只好压缩培训周期。这样便形成了菜鸟上前线,死。然后让更菜的上前线,继续死的恶性循环。太平洋的制空权逐渐为美军所控制,西泽的战绩虽然在继续攀升,但意志却越来越消沉,因为他已经认识到日本正在这场全面较量中走向彻底失败。这是靠任何个人的天才和意志都无法挽回的结局。1944年10月菲律宾,在一次为神风特攻队护航的行动中西泽击落2架美军F6F战斗机,使击坠记录升到87架。但很可能是同行神风队员的悲惨结局让他深受刺激,也可能是预感到时日无多,返回基地后便向上级提出也要充当神风队员,结果自然是被拒绝了。10月26日他被命令把已经无法对抗美军战机的的零战A6M5交给神风队员,然后搭乘运输机前往吕宋岛接收新飞机。于途中被美



西泽驾驶时间最长的一架战机:零战A6M3

军舰载机截击，这个被认为不可能遭击落的头号零战王牌,最后作为一个乘客在绝望中死去了。时年 24 岁。

西泽驾驶的零战是架优点突出,弱点致命的战机。在低空低速时零战拥有杰出的盘旋能力和滚转率,但防护却极为单薄,几乎没有装甲,高空性能低劣,速度超过 500KM/H 后操纵性会迅速恶化。在低空低速时零战是架可怕的飞机。而当遇到擅长能量战的盟军高手,反复采用高速俯冲 + 一击脱离的 B&Z 战术时(例如邦格),零战飞行员往往会发现自己陷入“躲不掉,追不上,跑不了”的绝境。西泽却是个例外,他拥有类似马尔塞尤的惊人射术和空间感。即使在后期,驾驶着性能完全处于下风的 A6M5 和美国的新锐战机 P51,F6F,F4U 较量时也能继续保持高胜率。

西泽死时,身份只是海军飞曹长(上士),由于日本存在森严的等级制度门阀传统，海军军官就必须为江田岛海军军官学校出身，即使是西泽这样的大王牌也没有例外,直到死后他才被破格追授为海军少尉,而且由于混乱和拖延相关手续一直到战争结束也没有完成。与之同病相怜的是西泽的顶头上司,山本五十六。山本战死后在日本地位空前提高,被奉为军神。他的手下虽然对日本华族的臭架子牛脾气知根知底，但觉得此时山本的地位空前提高，似乎也是“例外”的时候到了,于是就大着胆子提出申请追封山本一个男爵。结果,很干脆的被拒绝了…………


珍贵照片：西泽广义和板井三郎的合影


击坠之王:埃里希 哈特曼(Erich Hartmann)1922—1991
国籍:德国
击坠记录:352
驾驶机种:BF109G

成为王牌靠实力,成为超级王牌则还得靠运气。哈特曼高达 352 架的击坠记录令所有后来者为之高峰仰止，但是其在战斗生涯中先后十余次被击落和迫降都毫发无伤,甚至掉到苏军战线后仍能侥幸逃脱,也不得不让人嫉妒命运女神对他的偏心（如果马尔塞尤能有这样的好运气,啧啧 ~~)。

哈特曼的童年时期曾有一段在中国长沙生活的经历,医生世家出生的他没有走上老路,还得多亏他那位另类的母亲:这位家庭主妇加入了航空俱乐部,学会了驾驶滑翔机和轻型飞机，最后还开起了自己的航空俱乐部。生活在这样的环境下的小哈特曼,年仅 14 岁便已能熟练驾驶滑翔机。二战爆发时,他的选择有两个:当军医或是当飞行员。最终在母亲的支持下,哈特曼选择了加入空军。

当 1942 年哈特曼完成全部飞行课程,正式加入战斗部队时,二战已经爆发近 3 年了。而他加入的德国空军 JG52 联队，偏偏又是一个王牌云集的超精锐部队,诸如巴克尔霍恩（总战绩 301），京特拉尔（总战绩 275),克鲁平斯基(总战绩 197)这些鼎鼎大名的人物,随便哪一个都是哈特曼这个小菜鸟应该顶礼膜拜的对象。但是这个菜鸟很快在战斗中展示出了他疯狂的战斗风格,“怎样才能保证击落敌机? 直飞过去,直到他的屁股充满了你的整个风挡！”他可以冒着被敌机碎片击中的危险,抵近到 60 米距离上开火。也可以琢磨出“哈特曼直角转”这种近似自杀的高危险负 G 机动动作。在经过早期的磨合之后,哈特曼迅速成为了 JG52 最耀眼的新星。老王牌一个接一个被他甩到身后,只有巴克尔霍恩还能还能和他并驾齐驱(关键时刻又是 RP 发挥了重要作用。同样是迫降,哈特曼屁事没有。巴克尔霍恩却总是伤筋动骨,在医院一躺就是几月)。


可怕的怪物组合：哈特曼 & 巴克尔霍恩(右)

当哈特曼最终超越巴克尔霍恩，巩固了自己头号王牌的地位时，第三帝国的气数也几乎到了尽头。相对于盟军在整体上的巨大优势，超级王牌的惊人战绩也一样是螳臂当车。德国战败投降的时候,哈特曼的战绩也被锁定在了 352,一个几乎不可能被超越的数字上。


出击前的哈特曼和他的 BF109G

战后哈特曼先是被苏联人报复性的投入了劳改营,理由是 45 年 5 月 2 日德国投降当天,哈特曼仍然向苏军战机开火,击落一架 YAK11,犯了谋杀罪。在劳改营苦熬了 10 年只后他回到了西德，加入了西德空军，最后出任了西德第一个喷气式战斗机联队——JG71 联队的指挥官(为纪念红男爵,这个联队再次被命名为“里希特霍芬联队”)。1991 年 9 月 29 日,退役德国空军军官埃里希 哈特曼在平静中死去，之前他已经目睹了柏林墙的倒塌和苏联的解体。

二战后:黑铁时代

二战结束后,飞机以惊人的速度跨入喷气时代,飞行器变得越来越精密,复杂,昂贵。

冷战的到来以及美苏两大集团的形成，虽然使核战末日的阴影笼罩在全人类头上。但相对的也降低了大国直接交锋的危险。而随着技术的进步,空战也不再是单纯的技术与技巧的较量。各种先进传感器和数据链把战场连接成一个紧密空间，战斗机变成了一个由地面雷达站,预警机,各种侦察 / 通讯 / 导航定位卫星和无人机所组成的庞大作战系统的一部分，留给飞行员个人发挥的余地越来越小。只有在几场相对激烈的局部战争中,我们才又看到了王牌们灵光一现的表演。


米格皇帝：叶夫根尼·佩佩利亚耶夫.(Yevgeni Georgiyevic Pepelyayev)
国籍:苏联
击坠记录:23 架个人 +2 架协同
驾驶机种:MIG15BIS

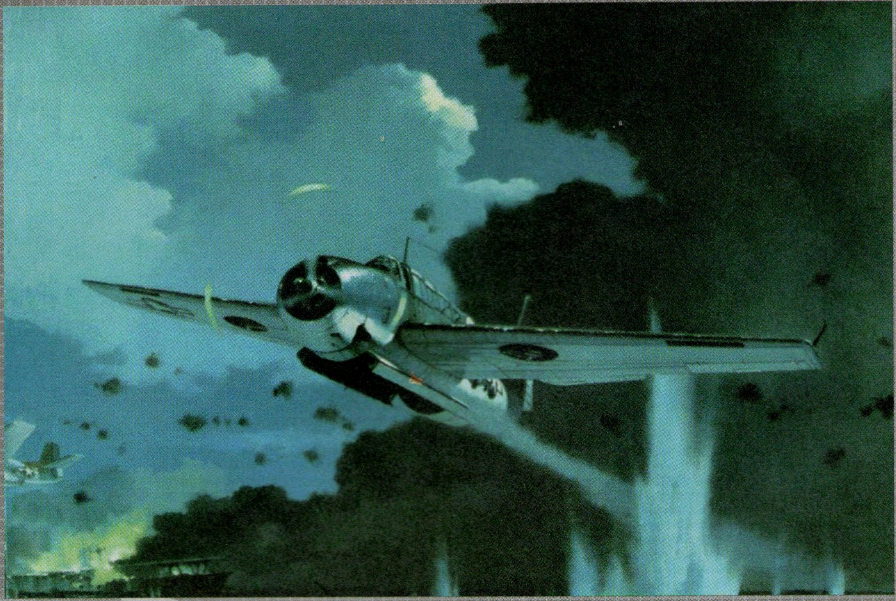
当朝鲜战争爆发时,佩佩利亚耶夫上校已经 32 岁了。虽然拥有丰富的飞行经验,但他在二战中却并没有取得战绩(大部分时期他都在远东部队服役)。虽然二战因此减少了一名王牌，但却也幸运的保留下了一位喷气时代最伟大的王牌。

1951 年当佩佩利亚耶夫上校随苏联空军秘密参加朝鲜战争时,很多人都认为 33 岁对一个战斗机飞行员着实老了一点，而且开的还是当时尚属最新式的喷气式战斗机。


1951 年佩佩利亚耶夫在中国东北,注意他的打扮。只要换掉皮夹克,便与当时东北的白俄别无二至

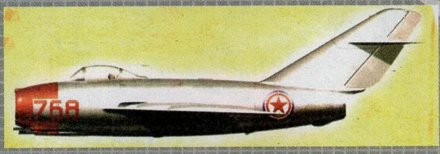
秘密介入朝鲜战争的苏联空军中，佩佩利亚耶夫并不算是什么引人注目的角色。因为同行的还有不少在二战中便已成为王牌的高手（比如击落 62 架的苏联头





号王牌阔日杜布）。但佩佩利亚耶夫在米格 15 上表现出的卓越才华立刻使他成为喷气时代最耀眼的明星，喷气时代的来临意味着更快的速度和更高的高度，各种战斗技巧也必须随之变化。

相对于美军的主力战斗机 F86，米格 15 在水平机动（盘旋，滚转）上居于劣势，但在垂直机动（爬升、俯冲）上占有优势。在苏联飞行员的努力下，清川江以北到鸭绿江的空域也因此成为了可怕的“米格走廊”。（客观的说，这一时期的朝鲜和中国空军还很稚嫩，还未达到能和美国空军正面对抗的水平）。



佩佩利亚耶夫的米格 15 比斯

1952 年 4 月 22 日，佩佩利亚耶夫上校被授予代表苏联英雄称号的金星奖章。授奖的时候佩佩利亚耶夫穿着平民服装，授奖令也没有提到得到奖章的原因，因为当时苏联的参战仍然是个秘密，此时苏联的核力量还很虚弱，斯大林害怕激怒美国从而导致全面对抗。佩佩利亚耶夫的 25 次击坠记录，至今仍是喷气时代的颠峰，并且在短期内还看不到超越的迹象。



1952 年，回到国内担任试飞工作的佩佩利亚耶夫



“头号喷气王牌”：小约瑟夫.麦康奈尔 (Joseph McConnell Jr) 1924—1954

国籍：美国

击坠记录：16

驾驶机种：F86A

美国人对佩佩利亚耶夫的战绩一直愤愤不平，他们在对比自己的战斗资料后，认定佩佩利亚耶夫的确认战绩最多只有 14—15 架，而击坠 16 架的小约瑟夫.麦康奈尔上尉才是货真价实的“头号喷气王牌”。但是公平的讲，由于朝鲜和中国人民志愿军的战斗档案至今仍未解秘，实际上美军自己战绩也无从对比，而且由于美军在空中是处于攻势，绝大部分战斗都是在志愿军和朝鲜人民军的控制范围内展开，也不可能从地面残骸去确认战果。小约瑟夫.麦克康奈尔的记录主要靠的还是口述报告和照相枪记录，而后者远非常识所认为的可靠（F86 装备 6 挺 12.7mm 机枪，火力猛烈但杀伤力一般，曾有志愿军驾驶的米格 15 被 F86 命中 30 余弹，座舱盖都被击碎但仍坚持飞回了机场。但在攻击的美军那方，恐怕早就把这架看起来被打得千疮百孔的米格算作击坠了）。小约瑟夫.麦康奈尔的记录至少有 3 架也是缺乏旁证的。



麦克康奈尔身穿朝鲜战争时还属高科技的抗荷服，苏联这时还没有对应的装备。这就意味着做同样的机动动作，苏联飞行员必须忍受更大的过载带来的痛苦



麦康奈尔在向地勤讲述战斗经过

但这并非是要否定小约瑟夫.麦康奈尔是个优秀的喷气王牌，实际上即使不是头号王牌，小约瑟夫.麦康奈尔也是喷气时代胜率最高的飞行员之一。他把 F86 水平机动的优势发挥到了极至，特别擅长通过连续的低 G 盘旋诱使对手丧失能量（尤其是那些经验不足的朝鲜和中国飞行员）。后人面对他的战绩时，很难相信这个人在二战中居然无法通过飞行员考试，而只能在 B26 轰炸机上当个领航员！

就如他的前辈王牌邦格一样，战争快结束时麦康奈尔也被调回国内担任新机试飞员。1954 年 8 月 25 日，麦康奈尔在测试新下线的 F86H 战斗机时，因机械事故坠毁身亡。他的故事于 1955 年被好莱坞搬上了银幕。



MIRAGE KNIGHT：吉奥拉 爱普斯坦 (Giora Epstein“AVEN”) 1938—

国籍：以色列

击坠记录：17

驾驶机种：MIRAGE III，MIRAGE V

在冷战时期，一个国家要建设精干的空军，但又不想成为美苏的附庸或棋子，那么他们几乎只有一种选择——法国的幻影战斗机。以色列空军的飞行员驾驶着幻影系列在中东的天空中创造了无数奇迹，其中最顶尖的一位当属吉奥拉 爱普斯坦上尉。

吉奥拉 爱普斯坦 1938 年出生在约旦河西岸一个坚定的锡安主义者家庭，他的童年是在犹太移民和阿拉伯人血腥的暴力冲突中度过的。1956 年吉奥拉第一次报考空军飞行学校，结果却因为体检不合格被淘汰了！但对飞行着迷的他仍不甘心放弃，转而求其次——当了一名伞兵。由于跳伞技术出色，最后他甚至成了以色列跳伞运动队的选手，多次出国参加比赛，在这期间他获得了一个响亮的绰号：“AVEN”（希伯莱文，岩石）。1959 年吉奥拉退出现役，但过不惯清闲日子的他，在自家农场折腾两年之后，又突发奇想，再次前去报考飞行学校。也许是在空降部队中的几年艰苦锻炼，这一次他居然奇迹般的通过了！（23 岁才学习飞行，确实不容易）。但马上他又发现不对头，自己竟被分配去开直升机！医学主管仍对他的心脏不放心，不准他开战斗机……真是一波三折的王牌之路啊。最后吉奥拉据理力争，甚至把自己的体检书寄到美国空军去，才最终获得了驾驶战斗机的资格，开始学习驾驶法制超神秘 (Super Mystery)和幻影 III(Mirage III)。在随后发生“六日战争”和“赎罪日战争”中，吉奥拉开始用自己的战绩报告单狠抽那些混帐医生的耳光。先后有 9 架埃及空军的 Mig–21，1 架 Mig–17，4 架 Su–7，2 架 Su–20 和 1 架 Mi–8 直升机成为吉奥拉的刀下游魂。他最终以 17



吉奥拉的 MIRAGEIII，注意座舱下的击坠标记，此时已达 11 个



1973 年拍摄到的吉奥拉和他的 MIRAGE III，注意此时的击坠记录已达 13 个

个击坠记录和小麦康奈尔，佩佩里亚耶夫共同分享最强 JET ACES 的荣誉。



正在猎杀 MIG21 的吉奥拉



王牌机师补完篇



加拿大飞将：威廉·毕晓普（William Bishop）1894—1956

国籍：加拿大

击坠记录：72

驾驶机种：Nieuport 17，SE5A

1915 年 6 月，当威廉·毕晓普随加拿大远征军前往欧洲时，他的身份还是一个骑兵中尉，并且对飞行知之甚少。很快毕晓普和他的骑兵部队就陷入了尴尬的境地，残酷血腥而又旷日持久的堑壕战根本就没有骑兵的用武之地，甚至连侦察气候、战斗巡逻这些骑兵的传统任务也被新兴的飞行部队夺走了，整个骑兵部队的士气降到了极点。不甘心就此成为多余人的毕晓普中尉做了一个大胆的决定：改行加入飞行部队！



1915 年，正在飞行学校学习的毕晓普。座机是 Avro 504

1917 年初，毕晓普被调往法国前线，就此开始了他的传奇战斗生涯。到了 4 月初他便已成为王牌（此时的座机是纽波特 17）。这一时期由于德国大量投入新型福克战机，在技术上占据着优势，协约国飞行部队损失惨重，1917 年 4 月也被称为“血腥 4 月”。但在这样艰苦的环境下毕晓普中尉仍然能够接连取得战斗胜利，这无疑对协约国飞行部队的士气起着强烈的鼓舞作用（在 4 月 30 日，他曾经和红男爵遭遇并展开过一场殊死搏杀，最后打成平手）因此他获得了大英帝国的最高战功奖章——维多利亚十字勋章。他的辉煌战绩为远征军赢得了极大的荣誉，也使自己成为了加拿大的国家英雄。9 月份他被召回国内。先是完成了婚礼，然后又南下去华盛顿，作为顾问帮助美国组建空中力量。到 1918 年他回到法国时，他的军衔已经升为少校并成为新组建的加拿大远征军 85 中队指挥官。此时加拿大飞行部队已经换装了更先进的 SE5A 战斗机，德军战机已经没有了技术上的劣势，制空权开始慢慢向协约国的手上转移。最终到战争结束之时，毕晓普总共取得了 72 个击坠记录。位居英帝国第二，协约国第三（考虑到他参战很晚，而且中途还曾离队去培训美国飞行员）称他是一战协约国头号王牌也并不为过。战后毕晓普平步青云，军衔节节攀升，最终在二战中成为皇家加拿大空军副元帅。



战斗中的毕晓普



黑骏马：弗郎西斯科 巴拉卡（Francesco Baracca） 1888—1918

国籍：意大利

击坠记录：34

驾驶机种：Nieuport 17，SPAD III

意大利军队在一、二次世界大战中的表现都是以灰头土脸的形象为人们所熟知的，但这并不代表着其中就不会涌现出一些英雄和天才，弗郎西斯科 巴拉卡就是这样的一位。巴拉卡也是从小就接受军事化教育，并在 19 岁时成为了一名骑兵军官（骑兵简直就是早期空战王牌的摇篮，或许跟他们驾御速度的能力有关吧）。跟别的改行王牌不同，巴拉卡在战前就对飞行拥有浓厚兴趣，1912 年他便加入了航空俱乐部学习驾驶飞机。这在当时可是不同寻常的行为，飞机此时还只是少数冒险家的表演工具，而且非常危险。法国名将霞飞曾在此时作出过著名论断：“飞机是不错的玩具，但是根本不可能有什么军事价值。”身为现役军官不务正业去搞这些玩意，巴拉卡要承受的压力也是可想而知。

大战爆发后，巴拉卡终于得到了机会证明自己的能力，他加入了应战争需求紧急成立的意大利飞行部队。在南线对奥匈帝国空军的战斗中，巴拉卡和他的部队所向披靡（同一时期，还没变猪的波哥罗素也在同一条战线上战斗着，不过开的是水上飞机），最终他一共击落了 34 架敌机，成为意大利航空史上的头号王牌



巴拉卡和他的 SPAD III 战斗机，注意机身上的个人标志

1918 年 6 月 19 日，在执行一次对奥匈军队地面目标的攻击行动中，巴拉卡被地面炮火击落。直到数天后奥匈军队才找到他座机的残骸，巴拉卡的尸体躺在座舱里，头上有一处弹孔，手上还有一支手枪。很可能是他在迫降后受伤，又不愿成为战俘而开枪自杀的。巴拉卡死后在意大利国内被视为不朽的传奇，1923 年他的母亲将他的个人标志，腾越的黑骏马赠送给了企业家兼工程师：恩佐法拉利。后者将这位王牌的徽章用作自己生产的跑车的标志，一直使用至今。



喷涂着黑骏马标志的法拉利至今仍奔驰在各个赛场上，依然是速度与力量的化身



东北飞鹰：高志航 1907—1937

国籍：中国

击坠记录：5

驾驶机种：霍克 III，伊 16

高志航对中国空军来说，其意义已经远远超出了一般意义的英雄模范的范畴，而是一个不朽的精神图腾。1907 年，高志航出生辽宁通化（今属吉林）。在经过童年时的战乱流离后，于 1920 年进入了奉系军阀的陆军军官教育班（预备学校）。由于头脑聪慧兼身体素质良好，他被选派前往法国学习战斗机驾驶，学成后回国担任航空教学工作。1931 年 918 事件爆发时，东北军的航空部队已具雏形，本可和日寇一战。但由于众所周知的原因，这支部队竟未放一枪一弹便放弃了抵抗。不甘附敌的高志航最终展转来到杭州，加入了中央航校高级班，担任教官工作。这一时期高志航还出任了教导



淞沪上空的鹰,高志航的座机,寇蒂斯公司的 HAWK III

总队副总队长,在他的严格培训下,诞生了一大批后来成为抗战空军骨干的优秀飞行员。这其中有击坠记录 13 架(其中 2 架未证实)的刘粹刚、官方最高记录 11.3 架的柳哲生、击坠 7 架的董明德、先后担任 4 大队大队长的李桂丹、郑少愚、副大队长乐以琴、3 大队大队长罗英德等等。

1937 年抗战全面爆发,高志航和所属的空军第四大队先是北上准备支援华北战场。但由于淞沪会战爆发,又于 8 月 13 日转赴杭州笕桥机场,一场大战就此拉开序幕。8 月 14 日日军出动 16 架 96 式轰炸机进袭杭州,高志航率领第四大队对其予以迎头痛击,击落其中 6 架,高志航一人便击落 2 架。战报一出,顿时轰动全国,高志航成为了抗战初期最耀眼的战斗英雄。1939 年,国民政府颁布命令,正式将 8 月 14 日定为“空军节”。在随后的战斗中,高志航又击落 3 架敌机取得王牌资格,成为中国第一个王牌飞行员。但由于中日工业实力差距悬殊,中国空军的霍克 III 战斗机在激烈的战斗中很快便消耗殆尽,而海路被切断又无法进行补充。万幸的是这时苏联通过新疆支援给中国一批伊 16,伊 15 战斗机。1937 年 11 月,高志航率队赴兰州接收这批新型战机,在面对伊 16 这种以不稳定,难操纵闻名的名机时,还没有过单翼机驾驶经验的高志航只经过简单的介绍便独自驾机升空,并进行了精彩的特技表演,



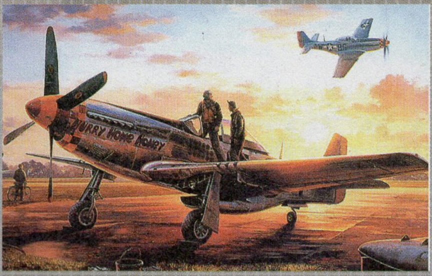
来华助战的飞虎队

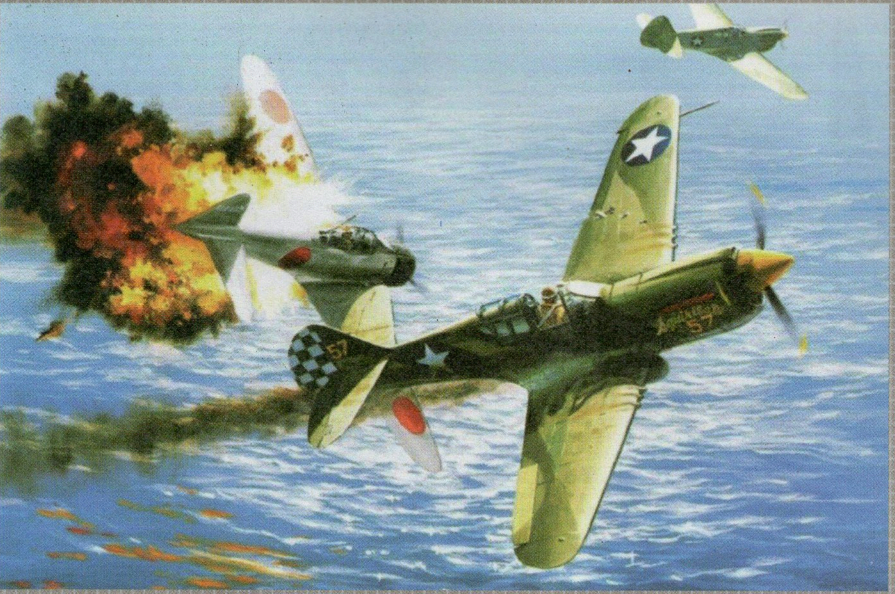
让一旁的苏联空军人员也赞叹不已。11 月 21 日,刚完成换装的高志航率部队驻扎在周家口机场,这时传来空袭警报。本该进入掩体的高志航不甘心看着新战机被毁,便和地勤奔向战机准备强行起飞迎敌,结果于起飞前遭敌机轰炸命中,壮烈殉国,时年 30 岁。高志航殉国后国民政府,时任军事委员会委员长蒋介石主持在汉口商务会大礼堂举行追悼会,国民政府特追授其少将军衔。1993 年 7 月 18 日,张学良为高志航题词:“东北飞鹰、空军战魂”。

尾声:传奇的结束

从 1982 年贝卡谷地的硝烟散去后,世界上就再也没有诞生过一个王牌了。虽然在这几十年中,空中力量在战争中的分量越来越重,甚至到了单独使用就可以取得战役胜利的地步(科索沃)。但要出现象二战,朝鲜,甚至中东和越南那样规模的空战的可能性却越来越小,再加上科技的进化已经把空战演变成了整个作战系统综合水平的对抗,尤其是将来无人驾驶战斗飞行器(UAV)的出现和成熟。个人英雄主义已经没有丝毫立足之地,甚至可以悲观的说:在可以预计的将来,要出现一个王牌,尤其是超级王牌几乎已没有了现实的可能性。

王牌飞行员因战争的进化而诞生,最终又因战争的进化而消亡,这似乎是个黑色幽默,却又象个不完整的轮回。但不管如何,战争的本质没有任何变化。只要人类的欲望和仇恨还存在一天,我们的天空就依然会充满鲜血和眼泪。





番外篇:空中趣闻

骑士们……



1943 年 6 月 26 日,美国陆军航空兵最顶尖的王牌之一,56 战斗团的 Robert S. Johnson 中校(击坠 27 次)遇到了大麻烦。在率领完成对一队 B24 轰炸机的护航任务后,他的 P47 雷电陷入了一群德军 FW190 的围攻,他们数量多达 16 架而且隶属德军的王牌联队 JG26。陷入绝境的 Johnson 展现出了惊人的求生意志,他和敌机从德国北部一直打到法国上空,从 20000 英尺打到树梢顶端。数颗子弹击穿座舱装甲,一颗打断了他的右腿,一颗打碎了他的鼻梁,鲜血飞溅到了风档上,但 Johnson 仍然没有放弃,继续忍受着剧痛和 FW190 拼杀。实际上他也无路可退——座舱盖也中了数弹被打得变形了,想跳伞也不可能,只能拼命到底。

激烈的战斗持续近 40 分钟后,天空沉寂下来了——Johnson 和敌机都已打光了弹药。若是在东线或太平洋,杀红眼的双方此时往往会一头向敌机撞去来个同归于尽。但 JG26 的这群 FW190 却没有,他们从对方机身上的涂装识别出了对手的身份。一架 FW190 脱离了机群,和 Johnson 的 P47 比翼齐飞。此刻距离是如此之近,近到双方都可以清楚的看到对手的面孔和衣着。FW190 的护航持续了 30 分钟,一直到英吉利海峡上空才分手。临别时他伸出戴着黑手套的手臂,向这位值得尊敬的敌手致敬。当快要失去意识的 Johnson 把自己千疮百孔的雷电开回基地后,地勤一共在上面找出 210 个弹孔,这架雷电也当场报废。战后经过多方查证,最终查明当时为 johnson 护航的应该是德军 JG2 联队的王牌 Georg Peter Eder(击坠记录 78 个),当天他驾驶的正是 JG26 联队的飞机。



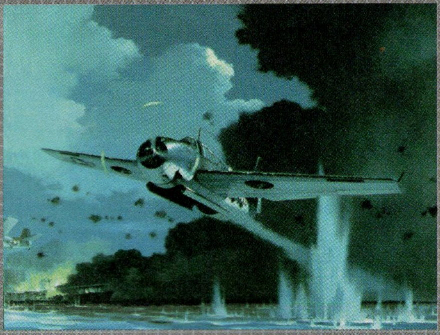
Robert S. Johnson 和 Georg Peter Eder

单翼天使

1983年5月1号，以色列空军两架F-15D和四架A-4N天鹰在内盖夫沙漠上空进行了一场模拟空中格斗训练。结果训练中发生意外事故，编号为957的F15D与A4N发生了剧烈碰撞，A4N当即坠毁，957号F15D被撞掉了整个右翼。最终957号F15D在飞行员和后座武器官的努力下坚持飞回了基地！连F15的制造商麦道公司自己也对这个结果目瞪口呆，他们用计算机模拟的结果表明，从空气动力学的角度这是根本不可能的……。最后麦道公司将此次对飞机的挽救归结于发动机进气口/机身产生的升力和"优秀得让人受不了的飞行员"。



网上广为流传的照片，注意右边是真正电视记录截屏，左边则是好事者PS的，如果F15D的平尾在这个位置，是不可能将升力配平的。



无头战士



1944年，一架美国第八航空军的B17重型轰炸机在轰炸布达配斯时被德军大口径高射炮直接命中，整个机头被炸飞，导航员和前机枪手死亡（B17的驾驶席比较靠后，飞行员还活着）。

最终这架丢了脑袋的空中堡垒仍然坚持飞回了己方控制区，5名机组人员跳伞幸存。

让陆军起飞



美国的各军种之间存在着强烈的竞争意识，尤其是海军和陆军。戏耍和调侃对方是二者最喜闻乐见的游戏。图为美国海军航空母舰在完成弹射器检修后进行测试的场景，这也是海军航空兵的传统游戏。那辆汽车一般会涂上陆军的标志和时任美国陆军部长的名字，然后在一片欢呼声中被弹进大海……

老虎会

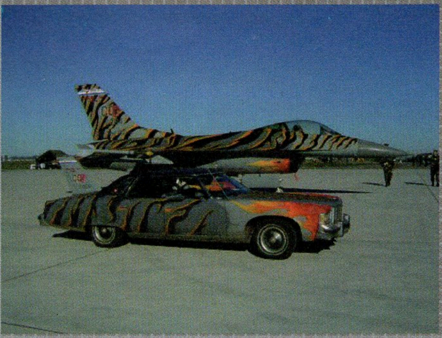
老虎会是北约的战术航空兵下属的一个俱乐部形式的飞行组织，该组织每年都要举行一次盛大的活动，内容主要是飞行理论和技术的交流，飞行竞赛，飞行表演及航空知识的普及。同时也是让各国地勤人员展示涂装创意的好机会——所有飞机都必须以老虎为主题进行涂装。



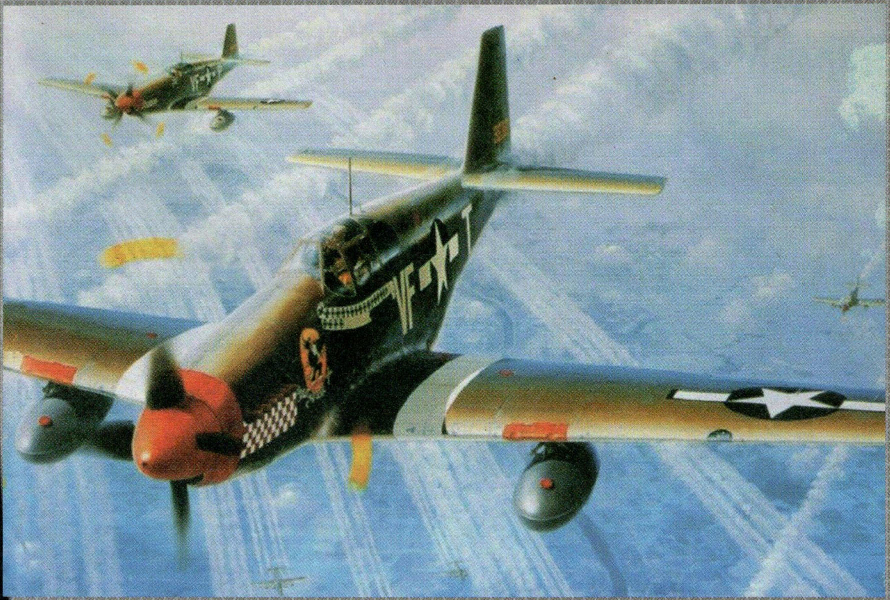
1997年，捷克的MI24老虎秀



德国空军的狂风



老虎F16和老虎汽车……





加拿大 CF18 飞行员把座舱也支出去了……



到处都是老虎！



老虎的猎物，"小羚羊"也跑来凑热闹……



最后别忘了，所有的老虎都是咱们画出来的！

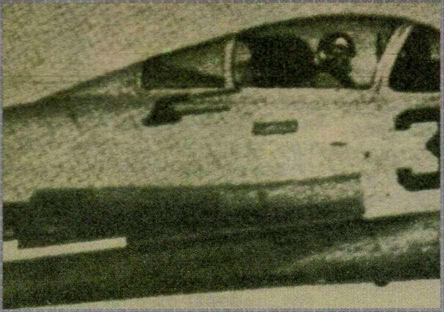
巴伦支海上的无名疯子

冷战中北约和华约空军长期在公海和领空边缘进行着危险的"拦截游戏"，这是接近实战的高对抗行为，经常会发生各种意外。特别是苏联那些作风粗野，性格火暴的飞行员，着实让北约飞行员为之头皮发麻，以至于给了他们一个恰如其分的绰号——"疯狂的伊万"。

1987 年 9 月 13 日上午，一架挪威空军的 P3B 巡逻机沿着巴伦支海北缘进入苏联的防空识别区，并逼近其领海。这是冷战中司空见惯的事情，双方都借此收集各种电子信号，并检测对手的防空部队反应能力。

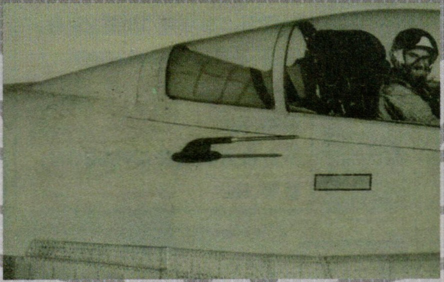
苏联人的反应来得很快，但问题是这次前来驱逐的并不是以往常见的米格 23 或苏 15，而是一架挪威飞行员从来没见过的双发重型战斗机，"SU27！"传说中的名字出现在了自己面前，P3B 上机组乘员好一会才从震惊中回过神来，赶快拿出相机一通猛拍。

当 su-27 第一次近距离掠过时 p-3b 的高度大约是 4,500m，老到的 p-3b 机长开始玩起了拦截游戏中的老招数：减速。利用喷气机低速性能差的弱点，故意减速让 SU27 无法贴上自己。这招果然奏效，su-27 加速离开了。但不到几分钟之后它又回来了这次逼得更近，机长于是再次减速迫使 su-27 离开，su-27 又一次消失了。



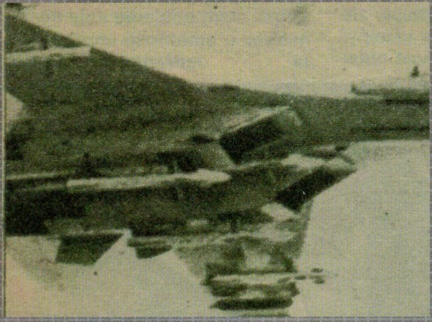
P3B 机长的小花招显然已经激怒了 SU27 驾驶员

大约 10:56，P3B 已经到达离挪威东南 135 海里，苏联边境北面 48 海里处。这时 36 号 su-27 第三次出现了，它这回在 p-3b 的右侧，



如此近距离，SU27 驾驶员充满杀气的面孔已清晰可见

就在 P3B 机组忐忑不安之时，36 号 SU27 的驾驶员作出了一个疯狂到极点的举动：他将自己的左垂尾伸到 P3B 右机翼下，然后突然加速从下方掠过 p-3b，它的垂尾尖端撞上了 p-3b 右侧外侧引擎的螺旋桨叶片，并把它切下 11 厘米长的一条，强大的惯性下碎片被甩出去击穿了 p-3b 机身，导致 p-3b 机舱内失压。这个举动确实只能用"疯狂"来形容，因为如果稍有闪失，被切掉的就不是 P3B 的螺旋桨，而是这个疯子飞行员自己的脑袋！



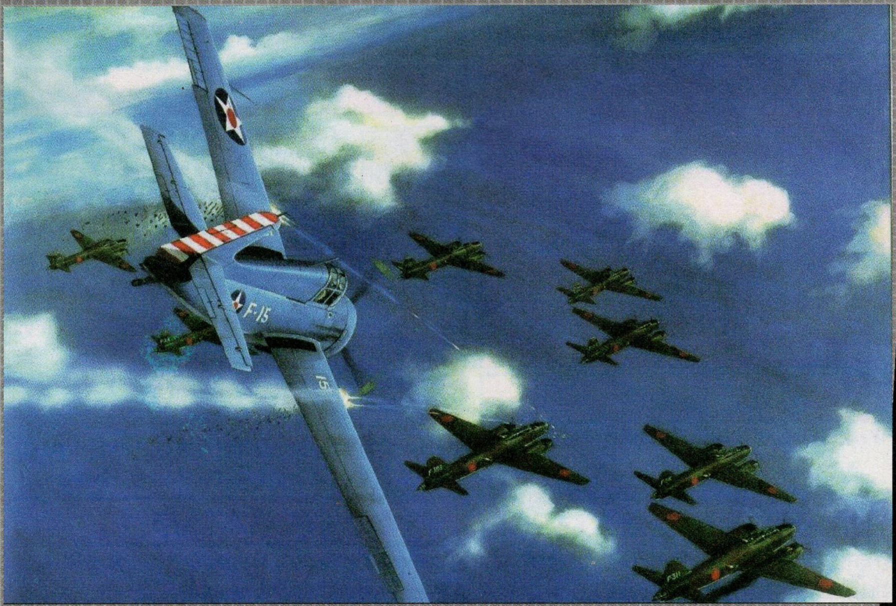


事后用电脑制作的撞击示意图

su-27 相撞后作了一个剧烈的左转，消失的无影无踪，它安全返航，并且将一个 p-3 图案的击坠标记喷涂在左侧机炮口后方（苏联解体后，90 年代中期有人在俄罗斯发现了它，编号已变为 38，但仍然保留该标志）。



赶来救援的挪威空军 F16A 拍下的照片，P3B 一号引擎已完全熄火，螺旋桨变形





进入正式游戏前请首先允许几个玩过该游戏的废柴编辑哀叹一句："这游戏纯粹是自虐用的！"本来第一部JOJO的画风就"粗犷"得很，但没想到进入战斗后却是判定"纤细"得不行，不在正前方的敌人根本打不到，而敌人的判定倒是很粗犷，四面八方都可以打到你，杂兵互相之间配合还极其默契，让人感叹初代JOJO果然不容易。但问题关键不在这里，而是在——如果不用波纹，我们根本不知道怎么打死那些杂兵！有时候小兵绿色血槽还没掉完就挂了，有时候围着绿血耗尽，红血也只有一丝的小兵打上一分钟，它也未必死得掉……到现在为止，我们依然不知道确切的消灭一名杂兵的原理，还请各路英雄赐教。

注意事项：

1.如果你是喜欢"一个一个敌人打死"的格斗派，那么为你的耐心、斗志及手柄着想，请严格遵守该游戏"玩1小时休息15分钟"的提示

2.本攻略所有打法均只作参考，如果按照攻略打不过去，那不是你的问题，也不是我的问题，是游戏的问题。

3.JOJO本身是部好漫画……

4.编辑都是人，玩不好动作游戏的编辑，也是人……读者们你们要理解……

游戏选项说明

STORY：故事模式，游戏的正篇，初期也只能玩这个模式。

CHAPTER：重温模式，可以选择之前的关卡重新游玩。

MUSEUM：收集模式，初期有PROFILE（人物资料）和THEATER（剧情重现）可观看，通关后会增加新模式。

OPTION：大家都知道是什么了……

机种：PS2　类型：ACT
发售日：2006年10月26日
厂商：BANDAI-NAMCO
文：fei
责编：fei
不自量力挑战者：DRAGON、星辰、fei



战斗基本操作



□：攻击；○：回避，被敌人攻击同时使用则是紧急回避（会消耗一些HP）；×：波纹呼吸；△：波纹攻击；L1：防御；L2：视角对准敌人；R1：波纹蓄力攻击，按住不放时可增加change LV；R2：波纹疾走必杀技，左上方波纹能量MAX时才能使用。

平时基本操作

基本不用按键，到战斗准备画面时按○确定即可，当然不耐烦了可以按START跳过剧情。

战斗画面解释



左上角圆圈为波纹能量，靠攻击敌人逐渐积累，受到攻击时则会削减，积累到MAX后按R2即可发动，但攻击范围很小，需要在接近敌人后使用；外侧的绿色槽是HP，HP耗尽即GAME OVER，但HP可以慢慢回复到红色血槽的程度；最外侧的刻度计是波纹呼吸计，用波纹攻击时会消耗，降到0时无法进行蓄力攻击；右上方的长条自然是敌人BOSS的HP，但有时会变成需要打倒的敌人数量；右下角是按R1累积的change LV，一旦松开R1或被攻击到倒地就会消失；左下角是战斗剩余时间，就不解释了。

STORY模式流程



古代的某个祭坛，一个戴上神秘石面具的男子心满意足地朝祭坛下的人们大喊："我终于得到了！永远的生命！"台下众人一阵欢呼，而那面具里伸出的骨针正深深刺入该男子的头颅……

公元12-16世纪，墨西哥有个强大而勇猛的王国，他们自称为太阳子民阿斯迪加，有一个部族想要用这石面具的力量统治世界，但还未达到目的之时，整个部族便突然消失无踪，留给后人的只有废墟而已。

CHAPTER1·侵略者迪奥



19世纪末一个简陋的英国民居内，即将垂死的老人将儿子迪奥叫到床前，告诉他去寻找一个叫做乔治·乔斯达的贵族，这个贵族当年曾误以为他是救命恩人，现在该是利用的时候了。但是这个名叫迪奥·布兰度的少年，却对父亲的坟墓露出了憎恶的表情："让妈妈劳累至死的可恶家伙……也罢，就让我利用一下你最后的价值吧！"



乔斯达家门

前，两个小流氓抢走了一个小姑娘的洋娃娃，这时一声大喊传来，乔斯达家的幼子乔纳桑·乔斯达跳进来要主持正义了。

VS 流氓×2

对手是两个不良少年，虽然他们是很废，但乔乔同学更废，所谓双拳难敌四手，所以按照原作剧情几下被殴倒就行了，对于初期的主角来说这战斗是稍微难了一点。如果真的想改变历史的话，建议先集中攻击其中一人，并注意不要被两个对手夹攻，尤其不要被人从背后攻击，那样会死得很快。总之，要获胜的话，这将是一场比耐性的战斗。



想逞英雄的乔乔被狼狈打倒在地，然后又因为暴露自己是乔斯达家少爷再度被暴打……但即使如此，他也在小女孩艾莉娜面前强撑面子："听着，我是因为因为不能看女孩子被欺负才帮忙，而不是要你感激我，因为我是个绅士！"另一方面，迪奥也到了乔斯达家庄园，即将成为乔斯达家养子的他定下第一个计划就是"超越乔乔，成为这里的继承人！"

CHAPTER2·新的朋友！

由于一开始就满怀敌意，迪奥对乔乔自然不会客气，处处与他为难。某日，看到参加业余拳击赛的乔乔，迪奥觉得废掉竞争者的最好机会来了……

VS 迪奥

对手是从贫民窟出来的超不良少年迪奥，发拳极快，威力也大，这一仗要想获胜比第一仗还难，大家别折腾了，反正原作里主角也是又输掉了……不服气的欢迎继续挑战。



虽然乔乔被打败，但并没受到太大的伤害，于是迪奥开始考虑从他身边的人下手，例如那个曾经被乔乔救过，现在似乎两人感情很好的女孩艾莉娜……

CHAPTER3·不能输的战斗

得知艾莉娜被迪奥侮辱，多日来一直被欺负的怒气在乔乔心中终于一口气爆发了，他疯狂地冲回家向迪奥发起了挑战。

VS 迪奥

再度面对迪奥，这次可不能蒙混过关，一旦输掉就会GAME OVER，好在迪奥有相应的削弱，建议采取防守反击的战略，不要主动进攻，慢慢和他磨。虽然有时间限制，但其实干掉他的时间很充分。

完全没想到乔乔在愤怒中的潜力，迪奥惨败。战斗时



迪奥的血溅到石面具上，出现了异状。事后迪奥偷偷将乔乔的爱犬杀死泄愤，并提醒自己要学会控制情绪，冷静行事。

CHAPTER4·来自过去的信件

迪奥来到乔斯达家已经7年，一直和乔乔相安无事，而他们的父亲乔治·乔斯达则身体每况愈下。某日，马上就要大学毕业的乔乔在研究石面具时无意发现了当年迪奥父亲寄来的信，令他惊愕的是信里那老人的症状竟和自己父亲一样。面对证据，迪奥的敌意表露无遗，乔乔为了守护自己的家族，挥起了拳头。

VS 流氓×2

与迪奥的三回战，难度一次比一次低，乔乔现在已经可以比较轻松的对抗迪奥了（主要是乔乔的攻击力提高了），方针就是防守反击，迪奥也没什么新招，很快就可以解决。



乔乔为了取得毒药的证据和解药前往伦敦，迪奥则打起了石面具的主意，打算利用其沾上血便刺出骨钉的特征杀死乔乔。

CHAPTER5.食尸鬼街的战斗

乔乔来到被称为"食尸鬼街"的传染病流行街道，想要获得解药，却遇到了在这里施行抢劫的流氓三人组。

VS 斯皮特·华坤三人组

与迪奥的三回战，难度一次比一次低，乔乔现在已经可以比较轻松的对抗迪奥了（主要是乔乔的攻击力提高了），方针就是防守反击，迪奥也没什么新招，很快就可以解决。



看上去人多手杂，其实分开来看每个都是废物，只要绕着场地跑，然后瞅准落单的下手就行了。尤其是斯皮特，当他飞出帽子的时候绝对就是痛殴的好机会，保持好距离的话一套组合拳能全部打中。

被乔乔的风度和骑士精神感动，斯皮特等人决定帮助他找到解药。伦敦的另一头，迪奥则在寻找石面具的实验品，意外发现这面具可以激发人类的超大潜能，唯一的弱点则是太阳光。



CHAPTER6.超越人类！



返回乔斯达家的迪奥仍想博取乔乔同情，被斯皮特揭穿。眼见自己要被警察逮捕，迪奥终于下了毒手，他把乔治·乔斯达杀死后给自己戴上了石面具，变成吸血鬼，并将两名警察也变成丧尸，但乔乔依然举起长枪勇敢地冲了过去。



VS 迪奥＋丧尸警察×2

虽然迪奥变成吸血鬼后速度大增，但他的攻击力依然不怎么样，两个丧尸警察更是废物，可以很轻松的殴倒，唯一要注意的是只把丧尸警察的绿色血槽打光是干不掉他们的，需要把红色部分血槽也减到一定程度才算击倒。这仗只要干掉警察就算过关，不要和迪奥纠缠了。



击败丧尸警察后，乔乔利用窗帘做掩护把迪奥卷入火海，却发现迪奥的烧伤正以惊人的速度复原。

CHAPTER7·和迪奥在一起的青春做个了断！



为了让受伤的斯皮特逃走，乔乔将迪奥引到大屋的二楼，此时整个房间已经一片火海，迪奥自持不死之身，专心留在房内要除掉乔乔。

VS 吸血鬼迪奥

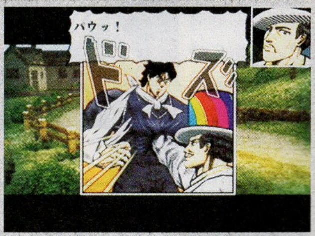
比上一场要难（废话），关键是迪奥的HP回复速度实在惊人，所以按照游戏提示把他往火里打才是正道，用△键直接冲撞是不错的选择。但注意迪奥从火里走出来，还在台阶上时是打不到他的，最好不要采用堵截战术。



苦战的乔乔终于将迪奥钉死在家族的雕像上，自己也幸运脱险，在他养伤的那段时间里，自国外返回的艾莉娜一直照顾着他。另一方面，卖

给迪奥毒药的东洋人偷偷的想要从乔斯达家废墟中挖出石面具，却被碎石里伸出的一只手抓住了。

CHAPTER8·奇迹的能量



在一个深夜，曾在伦敦猖狂一时的杀人犯开膛手杰克突然消失匿迹。而回到家园的乔乔遇到了一个怪人，此人名叫谢皮利，他告诉乔乔，迪奥仍然未死，而自己则是为了石面具而来。为了对抗恐怖的黑暗力量，乔乔开始学习被称为“仙道”的神奇力量，也就是波纹能量。在艰苦特训的某日，已经变成吸血鬼的东洋人向乔乔发起了偷袭，而这也是谢皮利对乔乔特训的一部分。



VS 东洋吸血鬼＋丧尸无限

终于开始了波纹气功的战斗，丧尸是无限出的，所以只要干掉那个猥琐的矮子就好了，波纹能量 MAX 后按 R2 使出的“波纹疾走”威力极大，打中的话至少可扣对方一半 HP，还能回复 HP，一举两得。

CHAPTER9·被诅咒的市镇



得到了东洋人躲在小镇“风骑士镇”的消息，乔乔、谢皮利和斯皮特前往该镇，但在经过一条隧道时遇到了敌人的袭击。

VS 东洋吸血鬼＋丧尸无限

虽然这次使用的谢皮利大叔攻击力不俗，但若小看杰克也是会吃苦头的，因为对方攻击力太可怕了。最佳战法是先用波纹令杰克麻痹，然后用连击攒波纹能量，加满后马上发动波纹疾走，一分钟内解决战斗。

CHAPTER10·北风与维京人



被打败的杰克逃进隔壁的秘密通道，谢皮利让乔乔一个人去追赶，并给他一杯红酒，在战斗中不许他酒出半滴。

VS 开膛手杰克＋丧尸无限

这一次的战场十分麻烦，杰克跟开车一样快速跑来跑去，所以要好好看着画面右下角的酒杯，如果出现波纹就代表杰克在附近。建议在打杰克之前先打一会儿丧尸把波纹能量加到 MAX，等杰克出现后发动波纹疾走一口气搞定，不然等他跑了又不知道要啥时候出现。

CHAPTER11·欢迎来到陷阱



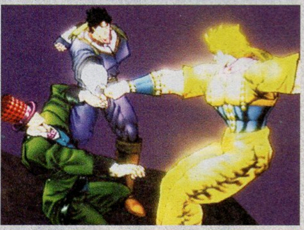
斯皮特也想学习波纹，但似乎效果不大。一行人进入小镇后遇到一个小盗贼，但众人关心的并不是行李，而是站在山顶上的迪奥。在这个原本作为服刑监狱的墓地，他冷笑着召唤出了无数的丧尸。



VS 丧尸骑士无限

本战只要打倒 20 个丧尸骑士就能过关，但要命的地方在于一次只能出 4 个，而且敌人也相当耐打，所以玩家很可能会陷入时间不够的窘境。我们采取的方式是攒满波纹能量等 4 个敌人都聚到一起时波纹疾走伺候，一定要转出超必杀波纹，并按出最大连击数，一次性击倒 4 人，争取最快速度解决对手（因为发动波纹气功时时间不会减少）。

CHAPTER12·连血也能冻结的面具



谢皮利企图以波纹攻击迪奥，却被迪奥以夺走热量的邪术冰冻了拳头，关键时刻乔乔杀出，挡住了迪奥的致命攻击。

VS 迪奥＋丧尸骑士无限



目标是干掉 15 个丧尸骑士，迪奥也会参战，不但打不到他血，而且还会在旁边不停用冰块把乔乔定住，确实很烦。另外敌人都是一次只出两个，所以时间会更紧，在上一仗就感到吃力的玩家可要小心应付了。注意点是不要陷入包围，也不要离迪奥太近（不过迪奥会追着你跑，确实很讨厌），看准一个丧尸就集中攻击，不要给它回复的机会。

CHAPTER13·黑暗的骑士



得意的迪奥召唤出了两个传说中的骑士：16 世纪为了女王玛丽而死的骑士布拉克和塔尔卡斯，他们在最后发现受骗，临死时发誓要消灭英王的所有子民。对于勇于对抗他们的乔乔，两人非常欣赏，布拉克决定与乔乔单独一决胜负，但地点是他最擅长的水中，连迪奥也认为乔乔必死无疑而离开。



VS 骑士布拉克

这一战非常特别，因为很快氧气就会耗尽，HP 不出意外也会很快清空，只要被击中一下就算完蛋了，所以我们要做的事情就是防御，等布拉克主动前来攻击，等他打完后立刻反击（一般只能打到三拳），然后继续防御，周而复始到攒满能量后瞅准机会发动波纹疾走，只要打中布拉克就会触发剧情过关。时间可能会拖很久，但不必急躁。

CHAPTER14·英雄长眠

虽然被迪奥操纵，布拉克也没有忘记生前的骑士荣誉，回到陆地上的两人将要做最后的较量。

VS 骑士布拉克

依旧是防守反击，初期用△发地面波纹可以把他定住，然后趁机痛殴，波纹疾走也是重创他的好办法。注意布拉克 HP 减少到一定程度后将无法用波纹麻痹他，而长发剑不但威力大还会强行扣血，所以到这个时候就需要耐心的绕圈寻找机会。总之虽然算个强悍的 BOSS，但没有杂兵干扰的感觉真好～



因为被灌输了波纹，布拉克在肉体逐渐损坏的同时重新找回了属于人类的光荣灵魂，在含笑而逝之前将自己的佩剑送给乔乔，并将剑上的“LUCK”（幸运）字样改为“PLUCK”（勇气）。



CHAPTER15·双头龙的房间

另一个骑士塔尔卡斯不认同布拉克的说法，他疯狂



地向众人发动攻击，并劈碎了悬崖，虽然乔乔和谢皮利利用波纹逃离，但他依然穷追不舍，一直追到古代骑士的修炼遗迹。

VS 丧尸骑士无限

击败特定的白头发丧尸才能进入下一个房间，但它要打倒几个丧尸后才会出现，所以这一战就变成了快速杀敌＋快速通过的挑战，由于上场的斯皮特速度较慢，建议一边跑一边用 R1 蓄力，到 LV3 后退到角落将敌人引来，一次性解决。本关时间相当紧，所以不要想把杂兵挨个打死，否则越到后面越让人脱力……



终于逃到了尽头，本以为可以暂时无事，乔乔却被一根铁链套住颈部拖进了旁边的房间——杀人房间双头龙房。

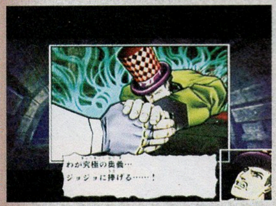
CHAPTER16·老师的预言



为了救助乔乔，被他们救下的那个盗贼小孩波高冒死打开机关，众人冲入双头龙房，谢皮利意识到自己命中注定的时刻已经到来……

VS 骑士塔尔卡斯

谢皮利大叔再次出动，对手塔尔卡斯实在是有点变态，超高的攻击力和攻击范围，还有超高的 HP 回复速度，注定这是一场苦战。战斗中要随时注意回避，并尽量施以连续攻击，不给塔尔卡斯回复的机会，当然能有机会给他一个波纹疾走是最好。另外，塔尔卡斯 HP 还剩 1/3 以前，用波纹将其麻痹的战法都还有效，可以利用。



谢皮利拼死救下乔乔，自己却被塔尔卡斯撕成两半。弥留之际，他把全部的波纹能量都灌注在乔乔身上。

CHAPTER17·愤怒爆炸！



乔乔因为谢皮利之死而爆发了强大的力量，撕碎了套在颈上的钢圈，连全身衣服也爆裂开来（北斗神拳健次郎？），向塔尔卡斯发出了挑战。

VS 骑士塔尔卡斯

这次是悲愤的健次郎版 JOJO 出场，但塔尔卡斯除了回复速度变慢外没有任何变化，还多了杂兵助阵，看来只有采取"打小兵攒能量"的战术了，塔尔卡斯很厚，请各位以耐力、勇气和爱心给他安息吧。

CHAPTER18·从遥远国家来的 3 人

告别谢皮利，回到风骑士镇的三人发现，这个镇已经被迪奥袭击过，充满了丧尸。

VS 吸血鬼＋丧尸无限

总算回到了正常人能忍受的难度，丧尸都是三拳两脚即可解决，吸血鬼也没啥威胁，但似乎是打不死他的，把丧尸打到一定数量就算你过关。



消灭丧尸后，出现了一个古怪的男子，他向乔乔发起了攻击。

VS 谜之男

敌人实力一般，偶尔会发出强大的连击，但大多数时候都傻乎乎的，大家可以安心用△把他麻痹后追打之。要不是这家伙的回避很有一套，大概很容易被殴死吧！

男子被乔乔的反击弄得手忙脚乱，连忙表明身份，原来他名叫戴亚，是谢皮利的同门师兄弟，这次是接到谢皮利的求救信，和师傅唐贝迪、师弟史托尼戈前来助战的，结果还是晚了一步。此时的迪奥依然在镇上忙于将村民变成丧尸，一行人杀进了他的大屋。



CHAPTER19·怪人杜比

波高的姐姐也被抓进大屋，由于不肯接受迪奥的劝诱，迪奥叫出了一个叫做杜比的怪人。女孩将要变成怪物的食物时，乔乔赶到了。

VS 怪人杜比＋杂兵无限

这原著里不折不扣的废柴居然还会令主角中毒，HP 一直减少，周围几个怪胎杂兵也很碍事。不过杜比速度不快，用打杂兵攒能量的老办法和他磨吧。



杜比体内养的毒蛇被波纹弄昏头脑，咬死了杜比。

CHAPTER20·稻妻十字空烈刃

终于再度和迪奥会面，但迪奥身前还有无数生前因大罪被处以极刑的丧尸拦路。

VS 极刑丧尸无限

只要打败 10 个丧尸即可，但实在是岂有此理，因为原著里此战只有区区 1 页而已！但游戏里这群龙套可麻烦得很，速度和攻击力都不错，被包围的话几下就能被打得战斗不能（你们这帮家伙！记住你们跑龙套的本分！！），还好防御力不高，用波纹疾走殴死他们吧！



戴亚为了替谢皮利报仇抢先与迪奥交手，使出"稻妻十字空烈刃"，但是被迪奥制住，戴亚被化成冰块粉碎，但他最后的波纹射瞎了迪奥一只眼睛。



CHAPTER21·血战！乔乔 &DIO



乔乔取出了布拉克所赠的宝剑，迪奥因为自己被波纹击伤而大怒，而波高姐弟此刻正被丧尸包围，保护他们的是史托尼戈。

VS 血管针丧尸 ×4

长发帅哥史托尼戈上场，一开始就是处于四个敌人的包围之中，但应该可以很容易脱身。史托尼戈的所有攻击都是用脚，速度很快，这一战比较轻松，波纹疾走可以一次通杀——话说回来，这四个废物，到底有什么价值专门给他们一个亮相的机会？！

VS 吸血鬼迪奥＋杂兵无限

杂兵就不说了，和对付杜比时一样，关键是迪奥兄速度和威力又增加了，现在用防守反击已经行不通了，大家绕着场地一边跑一边攒波纹能量吧，到 LV3 后就冲上去给迪奥一下，反正这小子也会耍赖的倒地，趁机跑远点。已经是游戏的尾声了，纯粹是消耗战，大家要有耐心。



乔乔看准机会将迪奥一剑劈为两半，不料对方并未死去，反而利用冰冻术将乔乔抓住，想要将乔乔也转化为丧尸。

CHAPTER22·恶鬼的死期

乔乔利用火焰破解了冰冻术，向迪奥发起了最后的挑战。

VS 吸血鬼迪奥 + 极刑丧尸无限

极难的一关，首先要跑去阳台上对火把挥一拳，等拳头上沾了火苗才能伤害到迪奥。不管是迪奥还是那些丧尸都非常难缠，在这里就不提供具体打法了，因为没有什么必胜的打法……前面难关都挺过去了的同志们，想尽一切办法吧，做好 RESET 无数次的准备哦。





迪奥最终被波纹击中，身体开始融化，众人眼看着他跌落悬崖，化为乌有，却没想到在即将死去时迪奥竟然斩断了自己的头颅，波纹没能传到他的头部，最终被东洋人救走。太阳升起，众人看着已成废墟的小镇感叹不已。风骑士镇的惨案真相永远掩盖于历史中，只有人曾在小镇附近看见，四个外乡人敲碎了一个奇怪的石面具。

CHAPTER23·最后的波纹！





击败迪奥的次年2月，乔斯达家继承人乔纳桑·乔斯达和艾莉娜正式结婚，他们打算蜜月旅行去美国。但就在去美国的船上，乔乔看到东洋吸血鬼的身影，大惊之下跟随那矮子到了货舱，发现他正抱着迪奥的头颅。迪奥宣称要夺取乔乔的强壮身体，并以眼睛发出的液体弹射穿了乔乔的颈部……

VS 东洋吸血鬼 + 丧尸无限

说是东洋吸血鬼，其实是那个矮子和迪奥头颅的合体，这个该死的脑袋才是最讨厌的玩意，不停发射无法防御的光束，非常过分！而且此战乔乔的移动速度极慢，给人以绝望的感觉。看在这是最后一关的份上我们还是拼了吧，首先乔乔虽然走得慢，满地打滚还是挺快的，用这招避过迪奥的光束，集中攻击丧尸，把波纹能量攒满后向吸血鬼发动波纹疾走，只要命中就触发剧情过关——步骤是这样没错，但具体操作还是满有难度的，大家慢慢挑战吧。



乔乔临死前的最后一击杀死了东洋人，并将船的动力系统破坏，决心把迪奥和所有的丧尸都埋葬在大海之中。艾莉娜想要和丈夫死在一起，却被乔乔拒绝，让她带着船上唯一一个没有变成丧尸的女婴逃离客轮，而他自己则抱着迪奥的头颅消失在爆炸声中。“你要……幸福……艾莉娜……”这是乔乔最后的遗言。



1889 年 2 月 7 日，乔纳桑·乔斯达死亡。

两日后，漂浮于海上的艾莉娜·乔斯达和怀中的女婴获救。

石面具的传说落下了帷幕，而新的冒险时代即将开始……



通关隐藏要素

1.根据你获得的 PTS 点数，会开启相应的 EX 关卡，也就是以敌方的视角重新进行之前的战斗，还可以开启一些全新的战斗，从最初的小混混到后来的丧尸、黑暗骑士等等都可以使用。具体开启每关的所需点数参看最后的列表。

2.通过 EX 模式里的第 10 关“ベロベロなめてやるね！”之后，会开启“77 辉轮之勇者”模式的波纹战士篇，目标是干掉 77 个敌人（来自原著里的“77 铁轮考验”典故，挑战者需要击败 77 人，每击败一人就要将对方铁环套在自己身上，最后会相当于负重 100 公斤作战），难度可想而知。另外，通过 EX 第 20 场“血管针ゾンビの逆袭③”后 77 辉轮的尸生人篇也会开启，使用丧尸挑战该模式，难度更大。根据完成该模式的次数，可使用的角色也会逐渐增加（真的有人会坚持到把所有人都打完么？）

3.完成 EX 模式最后一场“最后の波纹！（里）”后可开启 DIO 模式，以 DIO 的视角重新体会整个故事。

4.完成故事模式的“CHAPTER22·恶鬼的死期”战斗，并获得总体 S 评价，就可以进入隐藏关卡“最后の波纹！（里）”，难度奇大（目前某人依旧挣扎中）。



各 EX 关卡开启条件

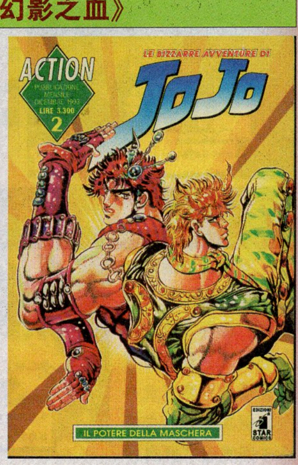
01.金持ちは嫌いだ!!	通关即可
02.そこにシビれる！あこがれるぅ！	1000000Pts.
03.手下を作れッ!!	1300000pts
04.食尸鬼街の战い	1600000pts
05.生ける死者の袭击	1900000pts.
06.なんだこいつは～～ツ!!	2200000pts
07.この假面…金になるよ…	2500000pts
08.恶のエリ-ト	2800000pts.
09.波纹法の手本	3100000pts
10.ベロベロなめてやるね！	3400000pts
11.猎奇的杀人鬼	3700000pts.
12.地下迷宫の战い	4000000pts
13.汝！わたしの生命となるか！	4300000pts
14.お前らァ杂鱼はいいッ！	4600000pts.
15.双首龙の间の战い	4900000pts
16.DIOに造られしモノ	5200000pts
17.この牙の齿形としてくれる！	5500000pts
18.血管针ゾンビの逆袭①	5800000pts
19.血管针ゾンビの逆袭②	6100000pts
20.血管针ゾンビの逆袭③	6400000pts
21.必杀稻妻十字空烈刃①	6700000pts
22.必杀稻妻十字空烈刃②	7000000pts
23.石假面を追う3人	7300000pts
24.遥かな国からの3人	7600000pts
25.严しい苦行	7900000pts
26.修行でも容赦せん！	8200000pts
27.老师の教え	8500000pts
28.传说の骑士たち①	8800000pts
29.传说の骑士たち②	9100000pts
30.传说の骑士たち③.	9300000pts
31.最后の波纹！	9700000pts
32.最后の波纹！（里）	10000000pts.

资料补完－走进 JOJO 的世界

由日本漫画家荒木飞吕彦创作的漫画《乔乔的奇妙冒险（ジョジョの奇妙な冒険）》，是一部非常 fans 向的漫画。一方面，其诡异的画风令不少人望而却步，另一方面，精彩的故事和设定却又让人沉迷其中。这个从英国某家族对抗吸血鬼开始讲述的故事，从 19 世纪一直延伸到 21 世纪的近未来，一共有 6 部，目前讲述平行世界的第七部正在连载，期间出现的每个人物和每场战斗都是精彩纷呈，这也正是“JOJO”的魅力所在。

故事简介

第一部《幻影之血》



所有的故事从一个名叫迪奥·布兰度的少年遵照父亲遗嘱，来到英国贵族乔斯达家成为养子开始。迪奥的父亲是个小混混，他在一次偷取失事马车上的财物时被马车主人乔治·乔斯达误以为是救命恩人，所以善良的他对迪奥关心甚至超过了对自己的亲生儿子，可惜迪奥并不买账，长期在贫民窟生活的他对这个贵族家庭非常反感乃至痛恨，处心积虑要夺取乔斯达

家的一切。当乔治·乔斯达也死在他的阴谋之下时，乔斯达家族最后的继承人乔纳桑·乔斯达终于开始了反击，迪奥一度被逼入绝境。为了扭转战局，迪奥戴上了自己机缘巧合之下得到的神秘石头面具，这个面具有能把人变成吸血鬼的作用，而他也因此获得了超人的力量，以致于只剩下头颅还依然不死，为了对抗他，乔纳桑在神秘修行者谢皮利的指导下修炼了超能力“波纹气功”。战斗在大西洋上落下帷幕，乔纳桑·乔斯达抱着迪奥的头颅消失在爆炸的客轮中，他的新婚妻子艾莉娜再也没有看到过丈夫的身影……

JOJO 的初代主人公乔纳桑·乔斯达，大概可算是历代主角中最具有骑士精神的一位，宽厚善良，乐于助人，临危不惧，勇往直前，而他的名字也成为了后继者的标准——各代所有的主角，名字缩写都是“JOJO”，这就是本漫画叫做“JOJO 的奇妙冒险”的原因。

第二部《战斗潮流》



在 40 年后，乔斯达家族的后裔已经移居美国，而现在活跃在舞台上的就是乔纳桑的孙子乔瑟夫·乔斯达，这个充满活力的小伙子并不清楚自己的身世和祖先壮烈的战斗事迹，因为祖母艾莉娜不希望他卷入同样的战斗。但命运的指引依然把乔瑟夫带向了新的伟大战场，他的对手是创造出石头面具的古代种族“柱之男”。这些活了上万年的怪物拥有恐怖的战斗力，他们一旦复活，整个世界都将陷入恐惧。乔瑟夫和谢皮利的孙子西瑟，在波纹气功老师莉莎莉莎（本名伊丽莎白·乔斯达，其实是乔瑟夫的母亲）的带领下向柱之男们发起了挑战，在最后决战中，西瑟献出了生命，柱之男埃斯迪斯和华姆也以无愧真正战士的姿态光荣战死，但最后的柱之男卡兹戴上了面具，进化为终极生物，绝望的乔瑟夫将其引入火山，卡兹最终没有敌过地球本身的力量，火山喷发的威力将其冲入太空，永远漂流在宇宙之中。而当伙伴们以为乔瑟夫也如他祖父那样牺牲时，失去了左手的年轻英雄又出现在众人面前。

没有祖父乔纳桑那样的绅士风度和骑士精神，乔瑟夫更多时候是有如美国西部牛仔，率性行事，玩世不恭，遇事还喜欢耍小聪明，但祖辈的正义血液流淌在他的体内，所以当强敌在前，为了亲人朋友，他依然会挺身而出！

第三部《星之十字军》

在已经迈入 1989 年的日本，高中生空条承太郎正因自己身边的恶灵而困扰不已，直到他的外公乔瑟夫·乔斯达来到日本告诉外孙，这种恶灵的名字叫做“替身”，乃是守护自己的强大力量，拥有替身的人就叫做“替身使者”。而在地球的另一端，乔斯达家族的宿敌——迪奥也复活了，本来只剩头部的他吸收了乔纳桑·乔斯达的身体，并使得所有乔斯达家族的后裔都有了感应，承太郎的母亲就因此出现了替身感应，但没有受过训练的她无法控制替身，反而使得自己有了生命危险，唯一解决办法就是彻底消灭远在埃及的迪奥。于是，乔斯达家族的战士和同伴们一起踏上了远征之旅，而沿路等候的就是迪奥派来阻止他们的众多替身使者，以及拥有号称最强替身“世界”的迪奥本人。第三部是整个 JOJO 系列人气最高的一部，极具创意的“替身”概念出现让它成为与其他少年漫画最大的区别，战斗也就显得分外与众不同，作者天马行空的想象力发挥得淋漓尽致，也一举奠定了 JOJO 在漫画界的地位。



第三部主角空条承太郎，虽然似乎有些别扭冷漠，但比任何一个主角都更冷静而坚强，即使在最愤怒的时候也能做出正确应对，配合他那以超快速度、超强攻击力和超精密动作著称的替身“白金之星”（还有无耻的时间停止），成为不败的神话。在之后的 JOJO 系列中，他担负起了引导新一代主角们前进的任务。

第四部《不灭之钻》



和前三部的波澜壮阔相比，第四部 JOJO 的舞台一转成为了安静和平的小城杜王町，第四代主角东方仗助就居住在这个小镇上。和前作里充满各种隐喻的替身使者们不同，这一作里由于出现了能将普通人转化为替身使者的“箭”，替身使者大量增加，有些人用替身肆意妄为，有些人用替身协助工作，有些人则刻意隐藏自己的替身能力……已经长大成年的空条承太郎也来到了杜王町，想要找到乔瑟夫·乔斯达十几年前一次风流后的私生子，但他怎样也没有想到，这个自己按理该叫做“舅舅”的高中生东方仗助竟然也有着被称为“疯狂钻石”的替身，而他们的行动更惊动了一个潜伏在小镇多年的恶魔，不得不露出自己的獠牙……

这一代成了“普通人的替身生活”写照，东方仗助自己就是个平时和和气气的高中生（虽然一旦有人讽刺他的发型就会暴跳如雷），他周围的同伴也都是除了替身外普通得不能再普通的人，但他们却遇上了一个最特别的反派“吉良吉影”。这个杀害无数人的罪犯理想是“像植物一样安静的生活”，并偷偷满足自己嗜杀的爱好，当他发觉自己的生活可能暴露时，毫不犹豫向承太郎和仗助他们发动了攻击，虽然最后失败，但他屡屡在关键时刻显露的慎密心计，让人回忆起来也能出一身冷汗。

第五部《黄金之风》

新的 JOJO 故事重新回到了欧洲，这次的主角不再是乔斯达家的血脉，而是迪奥的儿子乔尔诺·乔班——依然缩写是“JOJO”。为了摆脱自己被所有人疏远的生活，



街头小混混乔尔诺加入意大利黑帮，想要改变整个黑社会。他和朋友布差拉迪的小组领受的第一个任务就是将老板的女儿送到罗马，一路上背叛了组织的暗杀者们接连出现，历经千辛万苦，终于到达目的地，却发现老板的真实意图是杀害亲生女儿以掩盖自己的身份。乔尔诺和布差拉迪无法接受眼看生死与共的同伴死亡，他们也选择了背叛组织，并因此引来了更多替身使者的攻击。在当年与承太郎并肩历险的战友波鲁纳雷夫指引下，继承了迪奥黑暗血统和乔斯达家族光明血统的乔尔诺·乔班终于获得了自己替身“黄金体验”的最终形态“黄金的镇魂歌”，并与那个神秘的老板展开了正面对决。

和第五代的主角乔尔诺·乔班比起来，布差拉迪领导的黑帮小组倒是给读者们留下了更深刻的印象，每个人都是形象饱满，多姿多彩，布差拉迪坚毅果断和勇于牺牲的精神更是使得他成为超越主角的出色形象，不过“黄金的镇魂歌”那种“令人永远不能到达真实，连真正的死亡都无法完成”的超现实能力，倒是预示着 JOJO 的故事将会走向超越想象力极限的道路。

第六部《石之海》



JOJO 正传的最后一部，终于出现了女主角。故事发生在 2011 年的美国，一个少女替交通肇事的男友顶罪，不料竟被判处 15 年的重刑，这才意识到自己被阴谋陷害了。这个倒霉的少女，就是乔斯达家族的后裔，空条承太郎的女儿空条徐伦。承太郎前来救助女儿，终于引出了整个阴谋的主使人，“绿海豚”监狱的神父布高，当年曾与迪奥会面的他，深信自己是受到神指引，要改变整个世界的救世主。布高神父和一帮强悍的手下控制了监狱，夺走了承太郎的能力和意识，徐伦则为了救回父亲和阻止神父而和几个在监狱里认识的朋友开始了艰苦的战斗，但神父最后将替身进化为可以控制时间加速的“天国之时”，令整个宇宙都回归原点，所有的存在都被抹消，唯一还保有原来世界烙印的，只有一个随徐伦逃出监狱的小男孩，而这时布高神父已经又一次出现在了他面前，要扼杀这代表原来世界的最后证明……

第六部的故事以一个令所有人都感到意外的结尾收场，不管是承太郎还是徐伦，都没能阻止神父的计划，虽然最后给了大家一个似是而非的交待，但相信读者们更乐意看到的是由乔斯达家族击败 BOSS，让光荣的血统继续传承下去，这一代也就成为了争议最大的一部。题外话：从“白金之星”到“疯狂钻石”到“黄金体验”再到这次空条徐伦的“自由之石”，JOJO 历代替身的等级似乎是越来越低了……

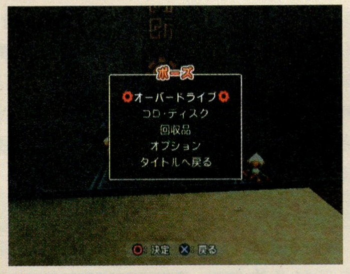


小机器人大冒险
机种:PS2　厂商:TECMO
类型:ACT　发售日:10月26日

基本操作

左摇杆:控制主角移动
□键:更换为たて(横)阵形
△键:更换为よこ(竖)阵形
○键:更换为圆阵形
×键:跳跃
L1键:调查
L2键:恢复到默认视角
R1键:固定阵形/按住R1不放配合□、△、○可以分别使用各阵形的阵形技
R2键:使用必杀攻击
右摇杆:自由变换视角
START:游戏暂停进入菜单画面

菜单指令说明



オーバードライブ　コロ・ディスク
回収品　オプション
タイトルへ戻る

オーバードライブ: 更换所使用的必杀技

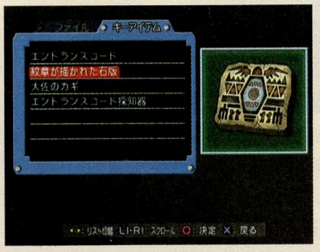


オプション: 更改系统设定，分别为按键设定、声音设定和振动设定

タイトルへ戻る: 退回标题画面



コロ・ディスク: 查看已经取得的小机器人能力芯片



回收品: 查看获得的各种文件和贵重品

研究所选项说明



司令部: 与研究所中的同伴交谈，获得各种情报
调查の记录:保存游戏记录、更改系统设定
资料棚: 查看敌人图鉴、贵重收集品图鉴以及观赏游戏原画设定和MOVIE(需要购买特定商品后才能观看)
出动ハッチ: 前往各个遗迹冒险，另外如果购买了挑战模式的入场券的话，挑战模式关卡也在这里选择进入
解析ル-ム: 在遗迹中获得的各种回收品可在此换取赏金，另外还可以在此购买各种道具以及花钱强化必杀技
保管库: 查看小机器人的必杀技、能力芯片以及各种文件和贵重品

游戏画面说明



Ⓐ:主角的体力槽，最初只有5点体力，取得增加提高体力最大值的道具后即可增加
Ⓑ:在解析ル-ム购买了レスキュ-ドリンク后即会出现这个标志，有这个标志的情况下体力减为0之后还可以自动复活一次
Ⓒ:小机器人阵形表示，黄色阵形表示当前所使用的阵形
Ⓓ:必杀能量槽，普通攻击命中敌人即会增加，每加满一条即会增加一个必杀能量格
Ⓔ:必杀能量格，每使用一次必杀技即会消耗一个必杀能量格
Ⓕ:当前所使用的必杀技图标

游戏中出现的各种道具效果

苹果，可回复1点体力
面包，可回复3点体力
肉腿，可回复全部体力
红药水，可增加体力最大值
回收品1，每个价值600G
回收品2，每个价值1000G
回收品3，每个价值6000G
贵重回收品
必杀能量壶，可增加必杀能力槽
大必杀能量壶，可增加1个必杀能量格

全流程图解攻略

第一话

目指せトレジャーマスター!ナットと6体のコロボット!!

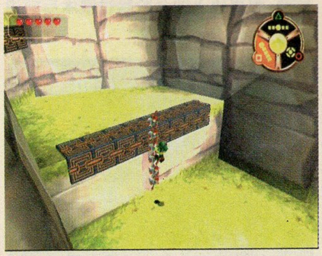
流程:



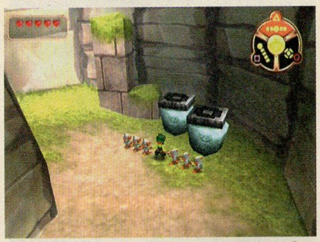
按照指示熟悉一下游戏的基本操作



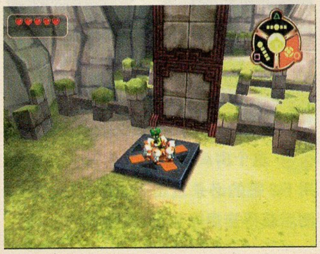
在巨像处按 L1 键调查后向右移动



在高台下方变为たて（□键）阵形，然后使用阵形技即可让小机器人们成为楼梯，爬上去即可（注意之后更高的地方需要跳起来搭梯子）



罐子之类的东西用たて（□键）阵形的阵形技攻击即可破坏



图中的位置的机关用圆（○键）阵形的阵形技即可通过（按住 R1 键跳跃后再按○键）



这种敌人用たて（□键）阵形的阵形技攻击它即可



这种敌人的弱点在头部，用圆（○键）阵形的阵形技踩它吧



按 L1 调查后推动箱子即可通过



被几个敌人围住时，换成よこ（△键）阵形，然后按住 R1 键再连按△键使用阵形技即可攻击（注意刚开始旋转时是没有攻击力的）



在魔法阵上按 L1 键调查后保存记录吧

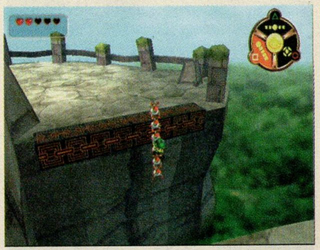


按 L1 键调查大门之后即是 BOSS 战





BOSS 巨大机器蝎子，其弱点是头上的黄色部位，注意躲避其尾部攻击，在其攻击结束后靠近用たて（□键）阵形的阵形技攻击即可，击中 3 次就能获胜



途中的悬崖需要向前方跳跃途中使用たて（□键）阵形的阵形技



在两个巨大齿轮处使用よこ（△键）阵形的阵形技即可转动齿轮让房间中的地板升起来



将巨大的金属移开后再圆（○键）阵形的阵形技踩一下地面的机关即可解除大门封印





炮台状的 BOSS，发炮口瞄准主角后数秒才会开炮，很容易就能躲开，躲开攻击后用よこ（△键）阵形技攻击即可，将三个炮座都击飞后最上方的部分会变成机械人





这个家伙只有一种很傻的攻击方式，在其攻击时只需左右移动躲开，等它攻击结束摊在地面时再用たて（□键）阵形的阵形技攻击，3 次即可搞定，击倒机械人后获得贵重道具“谜のかけら”和“纹章が描けれた石版”

第二话

盗掘团登场!

沙漠の遺迹は罠だらけ!!



在出动ハッチ选择前往ダンバーコック遗迹



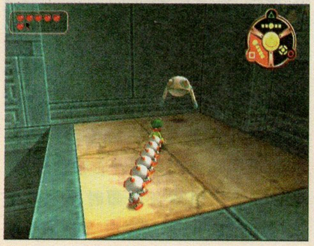
这种位置用たて(□键)阵形的阵形技让小机器人们搭桥即可通过



新的敌人,用よこ(△键)阵形的阵形技对付即可



用圆(○键)阵形的阵形技踩地面机关后即可让升降器动力恢复

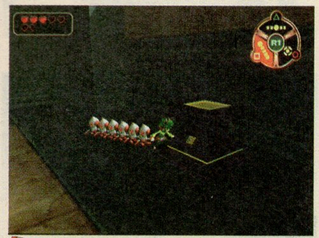


飞行的敌人,用たて(□键)阵形的阵形技对准后攻击,注意躲避它的炮弹攻击





用たて(□键)阵形的阵形技攻击墙壁的机关,然后在 10 秒钟内将升起地板上的两个机关踩下即可通过



将房间中的敌人击倒后在台座上获得小机器人能力芯片"ビッグハンド"(此时还不能使用)



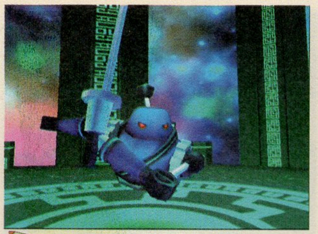
滚木的出现频率不高,很容易就能躲过



这个敌人等它使用大跳攻击后转身回跳的时候用たて(□键)阵形的阵形技攻击即可



击倒上面的那个敌人后在调查出现的台座可传送到一个特别的区域,进入 BOSS 战



BOSS 是一个武士形态的机器人,由于它对正面攻击会全部防御,所以只能先吸引它出招攻击,然后绕到它背后用たて(□键)阵形的阵形技攻击,将其击倒后获得小机器人能力芯片"ゲンゴウ"



从左侧的升降器下去,到达下一个记录点后自动回到研究所



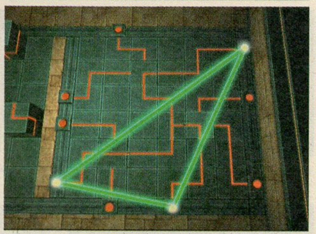
在研究所花费 1000G 解析"ゲンゴウ"后即可使用必杀"ゲンゴウ",再次进入遗迹后"ビッグハンッド"也解析完成





调查地面的图案,选择发动"ビッグハンッド"





按照图中的连接方式把正确的连接方块夹到空格里即可让之前区域的地板升起来



利用边上的台阶躲过滚木后前进即可

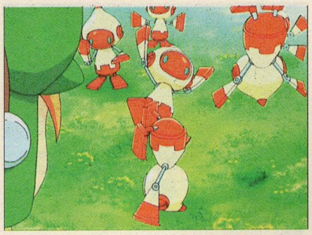


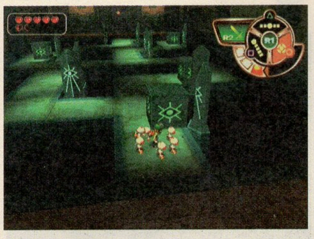
这种陷阱……不就是存心让人过去么





这个房间会出现大量敌人,多使用 R2 键的必杀攻击吧,将敌人全部击倒后获得贵重收集品"白银色の衣服"





被柱子上的眼睛发现后即会掉到地下室，必须先上楼将柱子一到图中所示的几个位置，将柱子上眼睛的视线挡住后即可通过



踩下机关后在 10 秒钟内上去即可，之后即是 BOSS 战







BOSS 身旁有两个一直发射光线的机器，被光线击中一次后左侧墙壁上会出现机关，攻击机关后即可让发射光线的机器停止行动 10 秒，在这时间内攻击 BOSS 即可，BOSS 扛着石头的时候不会受到伤害，必须等它将石头扔下来才能攻击它



获得另外两个小机器人



用たて(□键)阵形的阵形技攻击图中的开关即可将对面的门打开

第三话

新たな力を手に入れろ!

空を舞う8体のコロボット!!



注意躲避洞窟中滚出的石柱，被压到的话一次会减 2 点体力



调查图中的台座后进入 BOSS 战





BOSS 是一个大锤模样的机器人，只需在其蓄力时靠近攻击它，然后躲过它的大锤攻击，再靠近攻击即可，击败 BOSS 之后获得小机器人能力芯片“メガハンマー”(回到研究所消费 5000G 可将其解析，之后即可使用必杀“メガハンマー”)



踩下机关后通过空中降下的台阶向上跳即可





再次与第一话出现的 BOSS 战斗，这次是变身后的形态。BOSS 的弱点在背上的黄色部位，正面平时是无法攻击到的，必须在正面吸引 BOSS 出拳攻击，之后利用其攻击硬直时间绕到背后进行攻击，建议大家尽量从 BOSS 的左手往后绕（在背后使用必杀可以对 BOSS 造成很大的伤害）



使用よこ(△键)阵形的阵形技更改齿轮的转动方向即可控制左右两道门的开关





在右侧房间内按照红蓝绿黄红的顺序踩地面的机关即可让风扇转动，在风扇上方使用よこ(△键)阵形的阵形技即可被吹倒上层，将上层的敌人击倒后获得“コロ・ディスクのかけら”





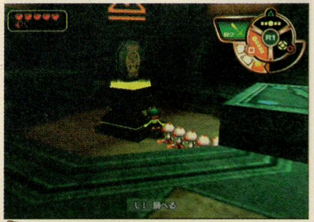
在左侧房间内使用よこ(△键)阵形的阵形技攻击齿轮，直到左右两边的指针都指向正上方即可让风扇转动(左侧攻击 2 次，右侧攻击 1 次)，用在右侧房间同样的方法到上层，将上层的敌人击倒后获得另一块“コロ・ディスクのかけら”，两块碎片组合后获得小机器人能力芯片“ボムバルト”



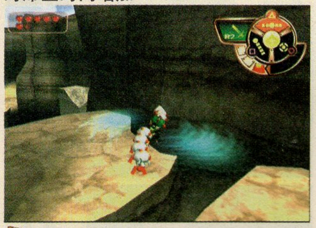
进入中央房间前芯片解析完毕，“ボムバルト”能力使用可能



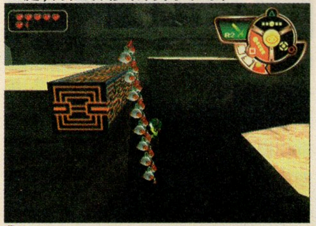
调查地面的图案，选择发动"ボムバルト"，之后用炮弹将墙上机关的防护罩击碎即可



攻击墙上的机关后房间中央出现台座，调查后获得小机器人能力芯片"コロ·グライダー"，该能力的效果为在空中使用よこ(△键)阵形的阵形技时滞空时间增加



在悬崖处使用"コロ·グライダー"即可通过（先在地面使用よこ(△键)阵形的阵形技，跳起来后连按△键，再控制移动方向即可）



这个位置还是只需跳跃使用たて(□键)阵形的阵形技即可通过





发动"ボムバルト"，将对面空中的3个敌人击落



跳到罐子上之后在罐子上利用"コロ·グライダー"能力跳到对面台阶的魔法阵中



调查魔法阵后传送到的特别的空间，躲过下落途中的尖刺到最下层后可获得贵重收集品"パーツの欠けたドラゴンの像"



击倒房间中的所有敌人后可获得贵重收集品"宝石で作られた像"



BOSS战，这个BOSS的攻击方式只有一种，就是挥手向地面攻击，然后再在地面左右挥舞攻击一次，躲过其攻击后使用よこ(△键)阵形的阵形技攻击其下方的齿轮即可让其晕眩，之后再用たて(□键)阵形的阵形技攻击即可对BOSS造成伤害，击倒BOSS后房间中出现台座，调查台座后获得小机器人能力芯片"モノロコモ"和贵重道具"谜のかけら"

第四话
爆走モノロコモ!
空中遗迹の大冒险!!



在出动ハッチ选择前往バルフェア遗迹的"都市遗迹 祈りの间"



调查地面图案，选择发动"モノロコモ"



列车小游戏，前进途中随时注意跳跃和攻击



倒房间中的所有敌人后出现台座，调查台座后获得小机器人能力芯片"コロ·ブランコ"，该能的效果为在使用たて(□键)阵形的阵形技时可以在"荡秋千"



利用刚学会的"コロ·ブランコ"即可通过这种地方("荡秋千"过程中荡到最高点时再按一次□即可)

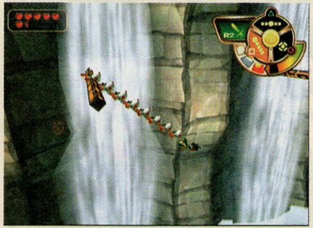


使用よこ(△键)阵形的阵形技将周围的火全灭掉即可让前方刑具转动





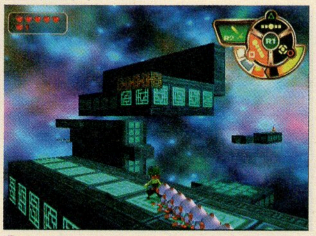
将房间中的全部敌人击倒后获得贵重收集品"欠けているクリスタル"



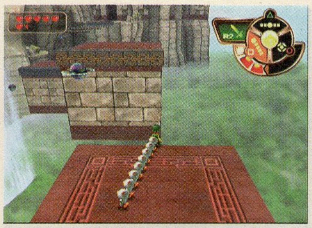
通过该区域时建议将视角调成图中所示的角度，以便于确认是否"荡到最高点"



在第三个位置时，在落下途中再使用たて(□键)阵形的阵形技即可进入悬崖的中间位置



调查魔法阵后后传送到的特别的空间，在该区域可以获得贵重收集品





在该区域跳跃时一定要先将挡路的敌人干掉……否则，会跳得很恼火的



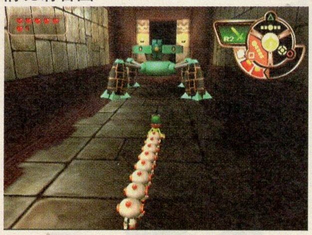
调查地面的图案，选择发动“ビッグハンッド”



夹住履带上的一个石块，然后放到机关上即可让该区域出现落脚台阶



又一个眼睛房间，通过的方法就是利用跳跃和よこ(△键)阵形的阵形技从跳过柱子上眼睛的视线范围，具体情况请看图……



巨大的机器人，其弱点是发射光线的黄色部分，将其击倒后可获得增加体力最大值的道具



踩下机关后必须在10秒钟内跳过来，否则……



BOSS战，普通攻击对BOSS不能造成伤害，只有用よこ(△键)阵形的阵形技将BOSS放出的炸弹打回去，之后BOSS脚下即会出现4个黄色的按钮状机关，使用圆(○键)阵形的阵形技将黄色机关破坏后就能对BOSS造成伤害，4个机关全部破坏后即可获胜

第五话
決死の潜入!
コロボットを取り戻せ!!



在出动ハッチ选择前往グラインダー溪谷





进入遗迹即会与老头驾驶的机器人战斗，等他将石头扔下后上前使用必杀攻击即可，使用两次LV2的必杀即可将其击倒



背向屏幕方向反方向跳跃，在落下的途中用たて(□键)阵形的阵形技即可击中机关



以此角度向前跳跃，在空中用たて(□键)阵形的阵形技即可击中机关



在该区域时要先前往右侧的分支道路

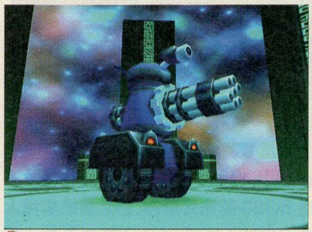




将房间中的柱子抬到下方的圆圈中(注意在抬柱子的过程中不能让柱子中间的黄色圆球碰到黄色的边线)，之后再将房间中出现的巨大机械人击倒即可通过



“荡秋千”到对面，调查石版后进入BOSS战



BOSS是坦克状的机器人，直接攻击即可对其造成伤害，其攻击方式只有开枪射击一种，利用跳跃躲过其攻击靠近它攻击即可，击中3~4次即可获胜，获得小机器人能力芯片“ガタンク”



回到研究所消费10000G将“ガタンク”解析，之后即可使用必杀“ガタンク”



在该房间务必换为圆(○键)阵形移动



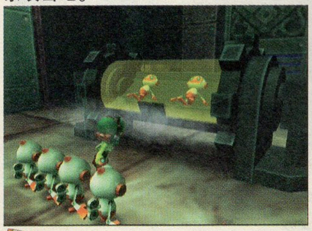
跳跃途中要保证小机器人不被碰下去，否则，在最后一个履带上会因为小机器人数量不足而跳不过去



将房间中的全部敌人击倒后可获得贵重收集品“小さな窗”



BOSS战，本战的BOSS是第二话BOSS的强化形态，由之前的机械人变成了钻头坦克，这次它的弱点是上方的黄色方块部分，普通情况下跳起来使用たて(□键)阵形的阵形技即可击中；在其将车身竖起之后务必与它拉开一定距离以便于躲开其火焰弹攻击，注意它发射3次火炎弹之后就会有很长的硬直时间，这个时候绕到它身后使用必杀攻击吧。



取回2个小机器人后调查房间中锁住的门

第六话
激战！
不落の王城クランクベルト!!



在出动ハッチ选择前往クランクベルト国





调查该位置的地下室入口，将地下室的敌人全部击倒后可获得贵重收集品“黄金のカギ”



图中的板车后藏有地下室入口



这个位置的地下室入口是进入迷宫的正确入口



将挡路的敌人干掉后再快速“荡”到对面踩下机关即可(“荡”的时候必须快速向前跳跃，如果动作太慢的话是无论如何也荡不过去的)



用よこ(△键)阵形的阵形技跳到对面，在魔法阵中可以获得贵重收集品



这个房间中浅色的柱子主角跳上去后会下沉，而相对的另一个柱子则会上升，利用这一点让柱子升到合适的高度后跳跃即可，跳到对面后踩下机关



将敌人击倒后面的门就会打开，调查台座后获得小机器人能力芯片“ハムホイール”



调查地面的图案，选择发动“ハムホイール”



连续转动左摇杆，在变身能量减完之前把画面下方的齿轮能量加满即可搭桥成功



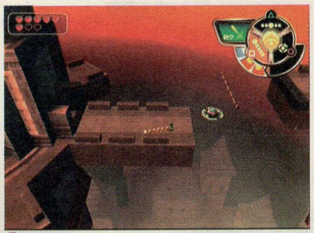
在此处发动“ボムバルト”，将空中的3个敌人全部击倒



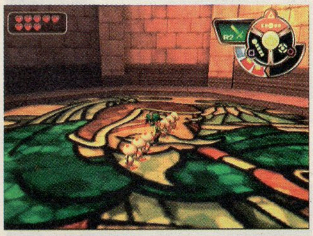
在柱子上的眼睛转过去时前进即可，调查两个柱子之间的光球可以进入特殊的空间，在此可获得贵重收集品“齿车のついたプラグ”



将敌人全部击倒后移动地面的巨大石块到房屋中间，然后跳上右侧高台，再从高台跳上吊灯即可将王座后面的隐藏通道打开



这个地方的敌人不会对跳跃有影响，所以不用理会敌人，看准时机直接向前跳吧





跳起来使用圆(○键)阵形的阵形技将地面的玻璃踩坏即可掉到下一层，将楼下的敌人全部击倒后可以获得贵重收集品“大きなブースター”，之后就继续往下跳吧





跳到最下层后即是BOSS战，BOSS的弱点是背后的大齿轮，战斗时只需要吸引BOSS使用冲撞攻击，等它撞到墙壁上之后在起身后使用必杀攻击即可轻松将其击败

コロボット アドベンチャー

第七话
牙をむいた王城！
絶体絶命！決死の脱出！！



在该房间的狭窄通道前进时一定要以圆(○键)阵形来移动，这样可以避免小机器人掉下去



此处要以图中的角度斜着跳过去，空中使用たて(□键)阵形的阵形技即可



在此处要连续使用两次圆(○键)阵形的阵形技踩脚下的机关，让另一个台阶升到可以跳到对面的高度



将4个石块按地面的图案的拖到相应的位置即可打开通道，机关旁的两个石柱快要沉入地面时再去踩一下机关即可增加拖石块的时间



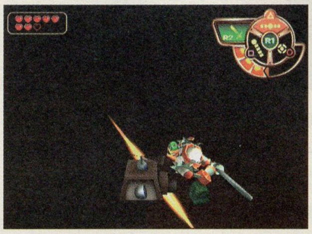
6分钟内到达这个地方就安全了，此时再用圆(○键)阵形的阵形技跳下去即可



调查地面的图案，发动“モノロコモ”



这次的火车小游戏难度较大，记得要多用方向键来躲过图中的障碍物



在房顶区域移动时最好直接用必杀将发射炮弹的敌人干掉



图中位置的地下室千万不要忘了进，将里面的敌人全部击倒后可获得贵重收集品“古びたカメラ”





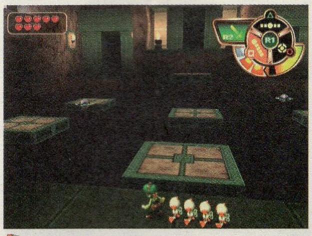


BOSS战，巨大体型的机器人BOSS，BOSS的弱点是头部的黄色部分，战斗开始是无法直接攻击到BOSS的，此时只能依靠BOSS自己放出的炸弹对其造成伤害，只要来回跑动吸引BOSS往炸弹所在位置移动，碰到炸弹后即可对BOSS造成伤害；BOSS减少一定体力后战都场地两边会出现高台，此时只需利用空中的横杠荡到BOSS所在方向的高台，然后在其背后使用必杀攻击即可。将BOSS击倒后可获得贵重道具“大佐のカギ”和小机器人能力芯片“コロ・ジャンプ”

第八话
解き明かせ！
“世界を操る力”の真実！！



在出动ハッチ选择前往グラインダー溪谷的“移动する浮き桥”



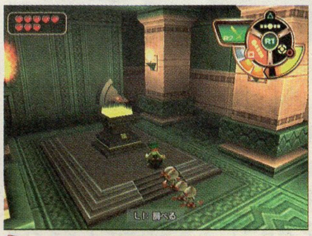
在该区域时要先前往左侧的分支道路



调查地面的图案，发动“ハムホイール”



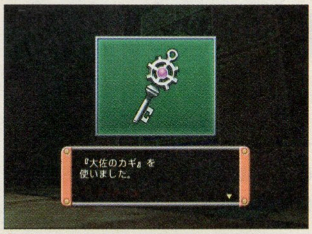
连续转动左摇杆，在变身能量减完之前把画面下方的齿轮能量加满即可降到下一层



调查台座取得“谜のかけら”后即会被传送出该区域



回到研究所后在出动ハッチ选择前往グラインダー溪谷的“第二格纳栋前”



在之前取回小机器人的房间中用“大佐のカギ”将锁住的门打开





调查大佐房间中的书柜和桌子，取得几个文件和剧情相关道具，之后回到研究所





分别前往之前去过的两个遗迹，再次进行调查，寻找剩余的“エントランスコード”。在寻找エントランスコード时注意屏幕左下方的探测器，当探测器的光芒变成黄色时则表示附近有“エントランスコード”(闪绿光则表示遗迹中还有エントランスコード，不闪光则表示遗迹中没有エントランスコード)

バルブエア遗迹



从这里用よこ(△键)阵形的阵形技跳到对面



眼睛房间中不要让主角面对墙壁上的眼睛移动即可(图中这个位置只需按住 R1 键倒着移动即可)





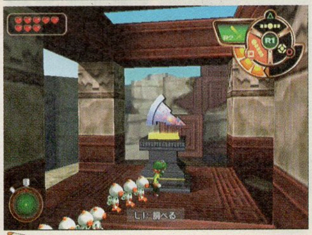
移动到这里后踩一下地面的机关即可将门打开，调查门后的台座即可获得“エントランスコード”





在这个房间将 3 个石块搬成图中的摆放方式，然后跳到最高的石块上使用“コロ·ジャンプ”能力(圆阵形时按住 R1 再按○键)跳到墙壁上的通道中





荡到对面调查台座后即可获得“エントランスコード”，之后即可离开バルブエア遗迹

ダンバーコック遗迹



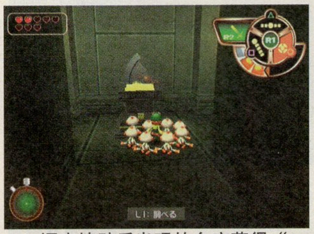
升降器后方的房间墙壁上有隐藏通道，同样使用“コロ·ジャンプ”能力即可进入



在房间中利用一个箱子搭脚，将 3 个齿轮的钉子全部用たて(□键)阵形的阵形技敲下去即可将门打开



BOSS 战，第 3 次与这个家伙战斗，这次变成了在空中飞行的机器人，其弱点同样还是在背部的黄色部分。注意当 BOSS 发出大量的水泡攻击时，使用よこ(△键)阵形的阵形技即可将水泡破坏，同时还能增加必杀能量槽；攻击方面只需绕到 BOSS 身后使用必杀攻击即可，LV3 的必杀只需 4 击即可把 BOSS 击败

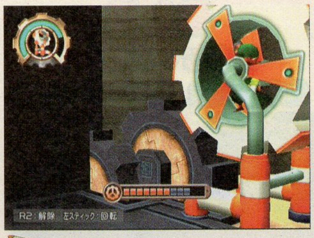


调查墙壁后出现的台座获得“エントランスコード”



调查地面的图案，发动“ハムホイール”



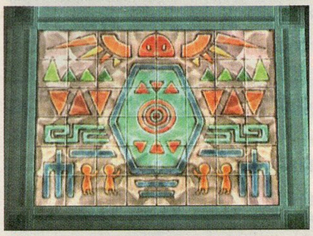


连续转动左摇杆，在变身能量减完之前把画面下方的齿轮能量加满即可放下吊桥



调查地面的图案，发动“ビッグハンッド”





夹出履带上正确的方块放到相应的位置，将整个图案拼好后即可将门打开



调查台座后获得最后一块“エントランスコード”

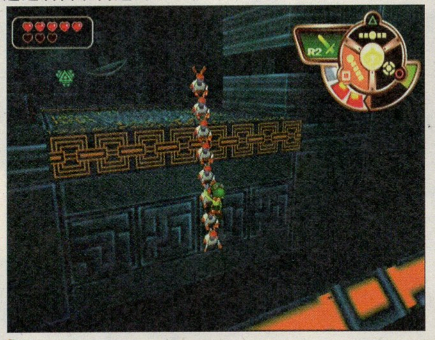


最终话

決戦!! マスターギア!
動き出した最終兵器!!



在出动ハッチ选择前往バルブエア遗迹，进入遗迹后自动传送到マスターギア空洞



对面柱子上的眼睛转侧面时再跳上去，如果被眼睛看到的话还在移动就会被攻击（被眼睛看到的时候在原地不动就不会被攻击）



上来之后必须用よこ(△键)阵形的阵形技攻击齿轮，让前面的台阶升起



第3、4话的BOSS再次出现，打法和之前一样，不多废话了……



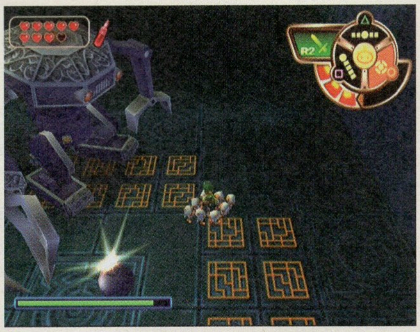
踩下机关后出现隐形的地板，对着图上的地板位置移动吧(一定要按住R1键行走，这样就不会直接掉下去)



再次与第5话BOSS战斗，打法还是和之前一样……



按照右左中左右的顺序踩地面的机关即可让台阶全部升起来；进入魔法阵中还可以获得贵重收集品



再战第7话BOSS……



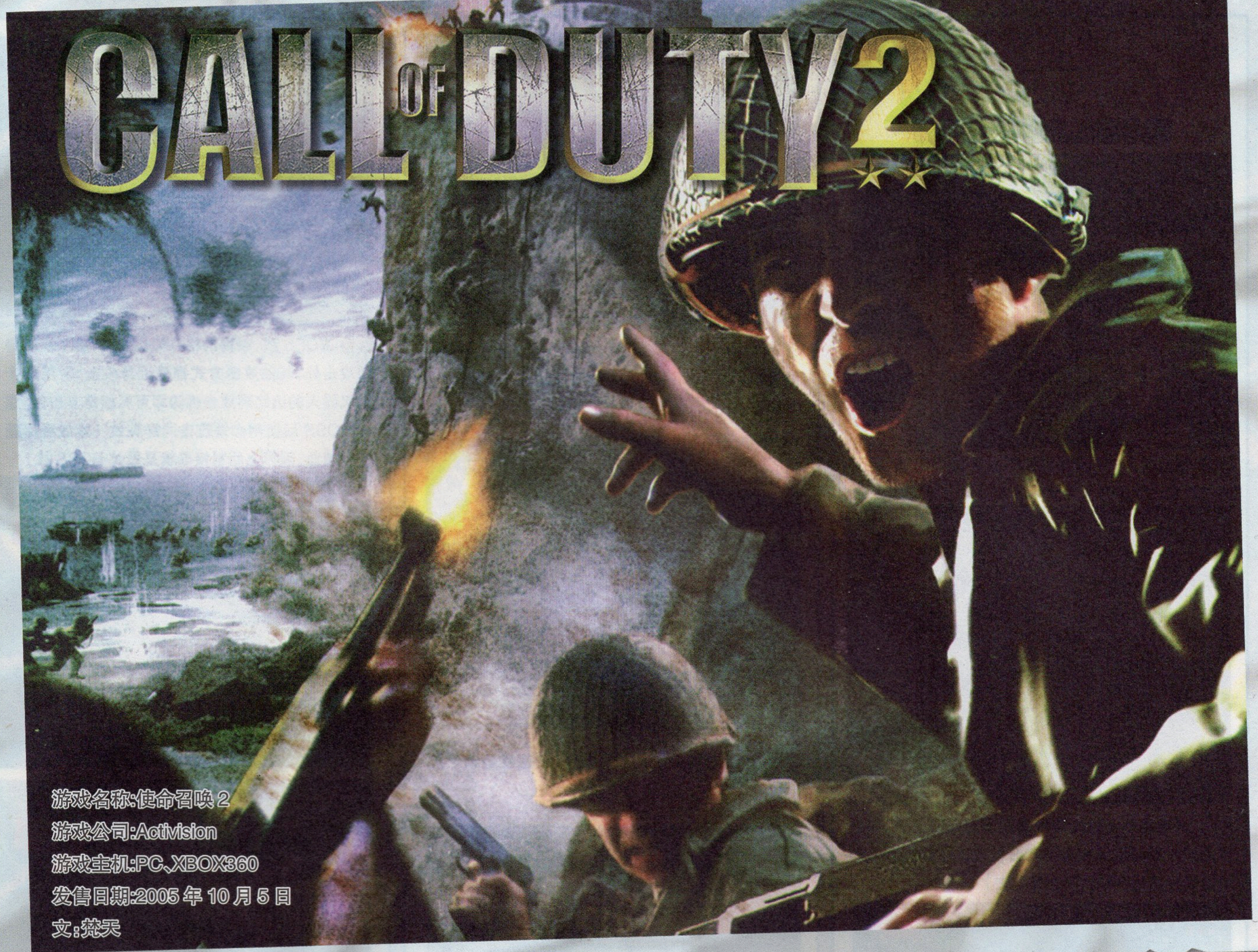
BOSS战，难得的格斗型机器人，除了发射导弹攻击外，其他攻击方式都是近身攻击，利用8个小机器人的远距离攻击优势即可轻松将其击倒，靠近BOSS后使用必杀攻击同样有效（本战要尽量的少减血，因为之后紧接着就是最终BOSS战）





最终BOSS战，本战分为两个阶段。第一阶段BOSS会在场地中放出4个防护壁，这里要做的就是吸引BOSS发射光线将4个防护壁破坏，注意远处的两个防护壁需要使用“コロ·ジャンプ”能力跳起来吸引BOSS的光线攻击，4个防护壁全部破坏后进入第二阶段；第二阶段BOSS的身边会出现4个飞行的球体，将4个球体全部破坏即可击败BOSS，跳起来使用たて(□键)阵形的阵形技攻击球体，命中两次即可破坏一个球体，注意在破坏两个球体后BOSS会更改攻击方式，此时务必看准球体的飞行速度，尽快将剩余的球体击破。(牛蛙个人建议先在BOSS左侧位置击破3个球体，最后再在BOSS右侧位置击破最后1个球体，要把最容易击中的球体放在最后攻击)

制作人员STAFF后系统会询问玩家是否保存通关记录，保存记录后再读取该记录可以继续游戏，去寻找还没有获得的贵重收集品吧！



前言

最近有 XB360 的玩家越来越多，不少读者要求增加 XB360 的攻略，自上期的卷尾的丧尸围城之后，本期游戏日继续为大家奉献 XB360 上的攻略。使命召唤 2 这款游戏推出的时间很早，可能有很多朋友在 PC 上玩过使命召唤 2，但只有 360 版的使命召唤才能完美体现二战中的每场战役的精髓，刚入手 XB360 的玩家一定不要错过。

游戏操作

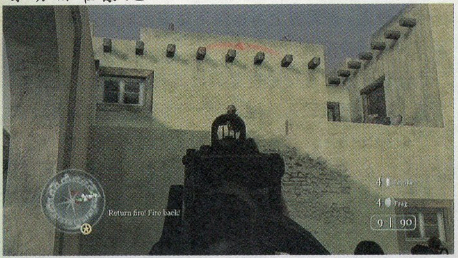
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角，按下用枪托攻击敌人
X	短按装填子弹、长按取得武器
Y	更换武器
A	跳跃
B	下蹲、长按趴下
LB	投掷烟雾弹
RB	投掷手榴弹
LT	射击
RT	第一视角射击

画面介绍

1 **小型雷达** 绿色箭头代表战友、红色箭头代表敌人。
2 **★** 任务目标
3 **人物状态**
4 **Smoke** 烟雾弹
5 **Frag** 手雷
6 **当前武器弹药情况**
7 **遭受攻击的方向**



自动瞄准系统



游戏中 Autoaim 是默认开启的，当玩家的准星停止在画面中央时，如果此时刚好有目标处于准星中，按住 LT，你会发现枪的准星是自动锁定在目标上，利用这个系统可以大大缩短瞄准时间并提高射击精度。当然，这也不是百发百中的，当敌人处于掩体之后，由于自动锁定的枪心偏下，命中率就相对降低了。最好的解决方法是瞄准后细微向上调整准星，对移动目标也用同样的方法瞄准。总之这个系统是爽快度的来源，要熟练掌握。

模式介绍

Resume Game	回到游戏
Mission Select	选择任务
Controls	控制操作
Options	游戏设定
Credits	制作人员
Multiplayer	多人网络模式

难度区别

游戏分为四个难度:Easy、Regular、Hardened、Veteran。难度不同主角的耐力和敌人的能力也不同，Easy 和 Regular 这两个难度下主角的耐力高，敌人射击的准确度并不高。但 Hardened 难度下，连续被击中两枪就会死亡。而 Veteran 则是一枪毙命，正像游戏中介绍的那样，这个模式你死定了。玩家有兴趣的可以挑战一下。

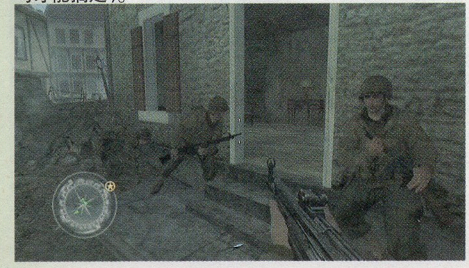
战场指南

任务完成方法

雷达中有★的地方，是任务完成地点。只要跟着地图上的标志提示的位置，到达指定地点完成任务，画面正上方会有下个任务的提示。同时系统会自动进行存档，此后如果 GAME OVER，游戏将从前边一个 SAVE 点重新开始游戏。每次到达 SAVE 点系统都会补充弹药。战斗时按 START 键，会有任务提示，有钩的任务表示已经完成。

注意配合

个人英雄主义在使命召唤 2 中有时只会带来死亡，和战友配合往往会有更大的效果。大多数情况下，你的战友都是正面交战的主力，他们会给你提供火力掩护。绕到敌后和完成特殊任务才是最佳的选择（坦克只有亲自出马才能搞定）。



武器使用

毫不夸张的说，枪械是玩家的生命。游戏中没有子弹补充的设定，因此弹药和武器的主要来源就是战场死亡的士兵留下的武器。由于使命召唤最多只能够携带两件武器，所以在武器的选择上要下很大的功夫，下边推荐一些比较好用的武器。

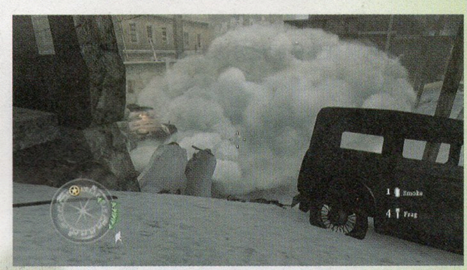


手雷提示

战场多变的情况中，敌军士兵也会向主角丢出手雷。这时画面会有手雷的提示标志，箭头为手雷所处的位置。遇到有手雷的提示要立刻撤退。

手雷和烟雾弹的作用

不要忽视手雷的作用，敌人密集的时候要坚决使用手雷。而烟雾弹并非鸡肋，在高难度下，使命召唤 2 中有些 MG42 重机枪的密集火力会使得冲锋变成徒劳之举，烟雾弹在此时就显露出了巨大的作用。对坦克、装甲车等重装甲兵器也适用。



使命召唤 2 完全地图攻略

苏军战役

虽然这是第一章，但并不容易。短时间的训练后立刻投入战斗在苏联的战场上十分常见。这点不少人应该从《兵临城下》这部电影中看到过，我们的主角瓦西里还算幸运，既有子弹也有武器并出色的完成了长官交给的任务。本章从 1941 年在莫斯科的训练开始到 1943 年的斯大林格勒之战结束。战斗很惨烈，天气很冷，拣起敌人的武器完成任务！祝你好运，同志。

In the Soviet army it takes more courage to retreat than advance.

— Joseph Stalin

"在苏联军队中，撤退比前进更需要勇气"——约瑟夫·斯大林

MISSION 1 冬季战争(The Winter War)

一 红军训练(Red Army Training)

时间:1941 年 12 月 17 日
地点:苏联莫斯科西

1 和军官雷特莱夫对话，到储藏室拿枪后返回。
2 射击两只玩具熊，射击后边的酒瓶和碟子后，用枪托砸军衣靶子。
3 将马铃薯投入三个指定目标中，最高的地方要上调整投掷准星。
4 回到储藏室得知德军来袭。翻墙，穿过低洞后穿越战壕，在房间内拿冲锋枪。
5 在有坦克压制的地方丢烟雾弹，干掉从装甲车下来的德国士兵后，进行巷战，消灭德军后长按 × 键引爆吉普车。

MISSION 2 勇往直前(Not One Step Backwards)

一 破坏(Demolition)



时间:1942 年 12 月 2 日
地点:苏联 斯大林格勒

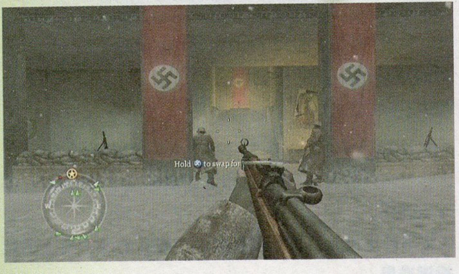
1 冲到一层房间的出口,会遇到大量的敌军,小心他们丢出的手雷,紧接着是紧张的突入战,推荐从左边突进,在房间先丢手榴弹,然后进去清场。

2 穿过战壕,遇到伤员的地方遇到坦克,只要蹲着就行。



3 苏德两军的对抗开始,开始在战壕中丢手雷,然后狂扫冲过来的敌人,然后回到后边的隐蔽地点。干掉第一波敌人后开始冲锋。

4 从战壕突进继续冲锋,从左边匍匐前进,多丢几个手雷,然后用冲锋枪扫射屋内的机枪手。



5 到房间 2 楼触发后边的任务,在地图上放置炸药,随后撤出大楼。

第一波敌人冲锋前可以在房间内拿到狙击枪。

二 修复通讯线路(Repairing the Wire)



时间:1942 年 12 月 8 日
地点:苏联　斯大林格勒

1 本关的主要任务是修复通讯线,杀光墙角的敌人,修理第一条通讯线。

2 用步枪射击上边的敌人,右边有不少德国兵,丢手雷后压制,沿着通讯线前进,干掉火力点,修复通讯线。

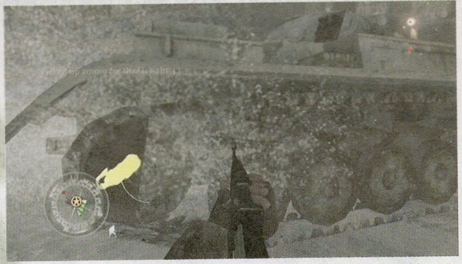


3 楼梯转弯处修理第三条通讯线。

4 到楼顶重机枪处接第四条通讯线。

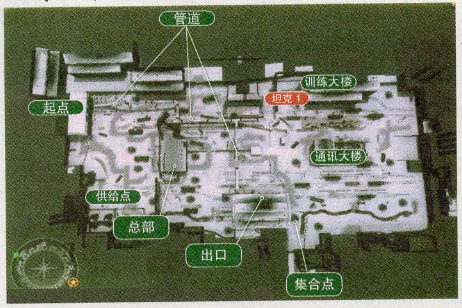
5 在地下拐角处接第五条通讯线。

6 在地下房间拿炸弹并使用通讯器,先干掉据点的敌兵然后冲到坦克旁边按 × 将炸弹按上去炸掉坦克。用同样的办法干掉另外两个坦克后任务完成。



事实证明,战场上勇往直前比畏首畏尾生存几率更大
——星辰

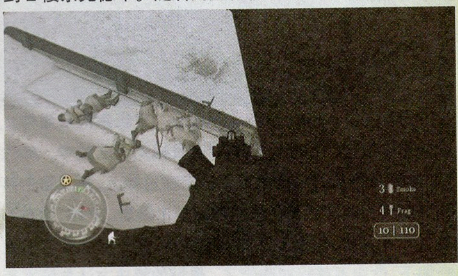
三 夺回军用补给站(Railroad Staion)



时间:1942 年 12 月 8 日
地点:苏联　斯大林格勒　1 号车站东 200 米处

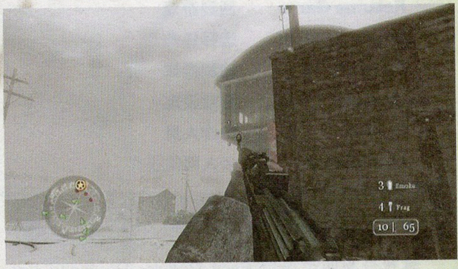
1 为了夺回军火补给线上重要的车站,瓦西里奉命从管道偷袭敌人。在管道上可以向下边毫无防备的德军射击,到尽头和战友汇合。

2 下一个目标就是抢夺有重机枪压制的房屋,从战壕进发从最右边贴近敌人阵地,逐个将 1 楼的守卫德军干掉,到 2 楼杀光德军。随后用重机枪扫射冲过来的敌军。



3 向西南方向进发,丢手雷后炸掉坦克。

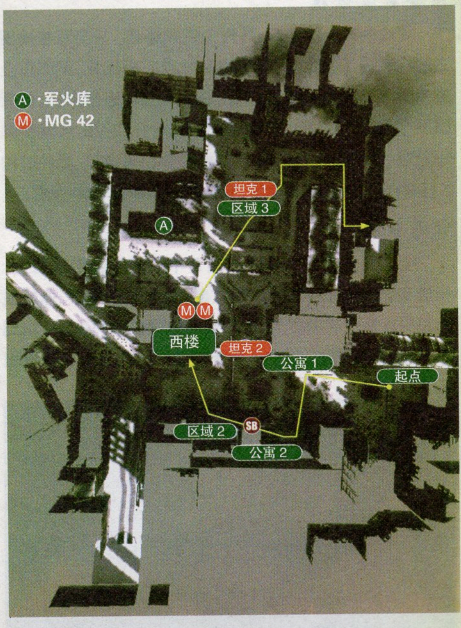
4 继续进发,地图出现三个压制目标,这时推荐先爬到 2 楼,干掉上边的机枪手是士兵,人数比较多,另外地面的两个机枪点压制难度不大,全部完成后到指示地点和战友汇合。



MISSION 3:斯大林格勒要塞(Fortress Stalingrad)

"all wars are civil wars,because all men are brothers."
——Francois Fenelon
"所有的战争都是内战,因为所有的人类都是同胞。——弗朗索瓦·费奈隆

一 市区攻袭(Downtown Assault)



时间::1943 年 1 月 15 日 3 时
地点:苏联　斯大林格勒

1 苏军战士开始会在东边的墙壁处整合队伍后冲锋，先到右边的高楼干掉那里的机枪手，然后到对面的建筑。这里有大量的士兵并有坦克的火力压制，可以考虑使用烟雾弹，拿到炸药后炸掉中央的坦克。



2 跟着战友从窗户跳下，绕到对面大楼的左侧伏击敌军，并占领大楼。

3 用重机枪压制对面的敌人。对面的大楼爆炸后，丢下重机枪，大楼被对方坦克炸出缺口后下楼，到广场利用地形和坦克周旋并炸掉坦克。



二 市政府大厅(City Hall)

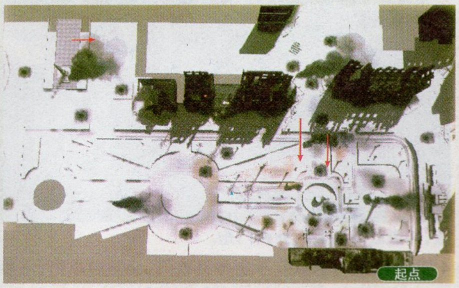


时间:1943 年 1 月 15 日 14 时 20 分
地点:苏联　斯大林格勒

1 敌人火力很猛，且地形很复杂，从墙边匍匐前进一点一点歼灭冲出来的敌军，到广场从右边绕过去干掉机枪手。
2 继续前进，从左边绕过去干掉机枪手，炸开锁住的铁门。

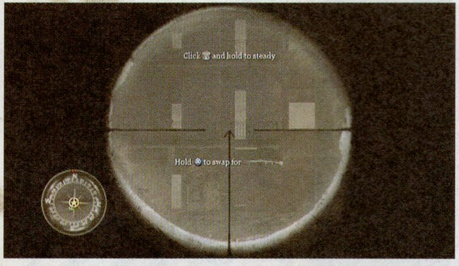


三 狙击手同志(Comrade Sniper)

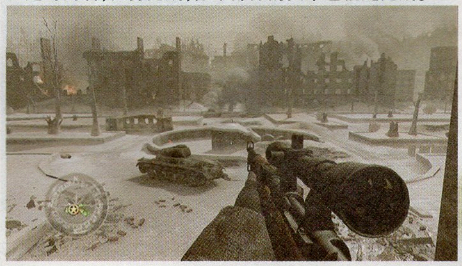


时间:1943 年 1 月 15 日 16 时 30 分
地点:苏联　斯大林格勒

1 一路用 PPSH 干掉德军，在我方战友被狙死后不要继续前进，拣起地面上的狙击枪干掉对面的狙击手，狙击手在对面大楼的 2 楼。



2 随后是比较困难的地方，大量德军疯狂总攻大楼，第一波的先头部队在二楼用狙击枪干掉他们（狙击枪和火箭筒都在二楼）。敌人坦克冲过来后用火箭筒解决坦克。由于德军数量过多，一楼很有可能失守，不用着急，在 1F 到 2F 的通道上用 PPSH 杀掉一个个送死的德军，抵挡德军一定时间后，任务完成，苏军部分的关卡也就此完成。



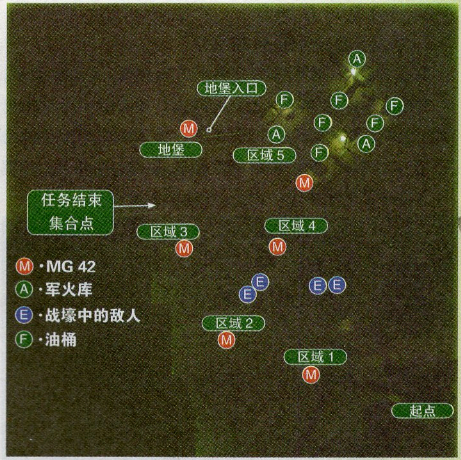
英军战役

在北非战役中有两位将军闻名于历史。一个是被成为沙漠之狐的隆梅尔，德军北非最高统帅，另一位是英军北非最高将领——蒙哥马利。在英军战役的北非部分，你将看到英军是如何对抗德军和意大利的部队的阻击的。游戏中还有沙漠坦克战，非常的刺激，沙漠，危险，宽阔。你将在北非之章中体验数十年前士兵们的战地感受。

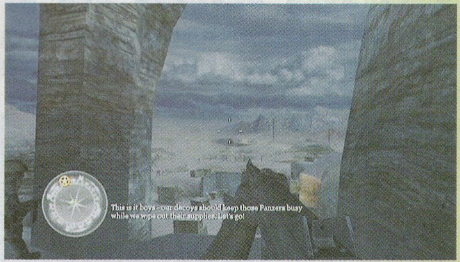
"it is fatal to enter any war without the will to win it."
——General Douglas MacArthur
"没有必胜的决心，战争必败无疑。"
——道格拉斯·麦克阿瑟

MISSION 4 战斗在阿拉曼(The Battle of El Alamein)

一 牵制袭击(The Diversionary Raid)



时间:1942 年 10 月 29 日
地点:埃及　阿拉曼南 25 英里处



1 沿着地道前进，压制重机枪点。
2 冲进地下堡垒后，敌兵会连续丢三个手雷，后退躲避，压制重机枪点。
3 冲进敌人的营地炸毁三个地下仓库、破坏六个油桶，小心油桶的爆炸范围很大，别炸着自己。
4 炸开铁门后，在地下掩体中找到文件。
5 回到地上和战友汇合。



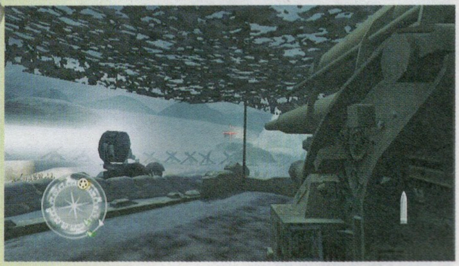
二 坚守防线(Holding The Line)



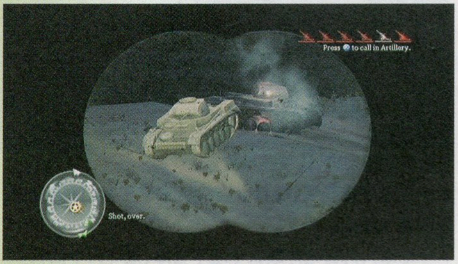
时间:1942年10月29日

地点:埃及　阿拉曼南30英里处

1 抢占小镇后,敌军开始从两个方向突击,人数非常多,先到战壕用机枪射击冲上来的敌人，当有装甲运兵车出现的时候，就要利用两门大炮了，大炮转向速度稍微慢些,有装填时间,先破坏装甲运兵车,然后虐杀步兵。德军还会用烟雾弹掩护进行突击,继续用大炮战术。



2 到阵地中央的楼顶指挥炮兵炸敌坦克，按下左摇杆用望远镜确认坦克位置，然后发射信号弹，然后按×键开炮,最好等坦克停住不动的时候放信号弹。其他步兵和装甲运兵车不用担心,坦克是从四面八方突入的,多转转视角就能找到了。



三 压制行动(Operation Supercharge)



时间:1942年11月3日

地点:埃及　阿拉曼

1 开始跟着坦克,小心敌兵的手雷,另外插红色旗子的地方是雷区，不要踏入。穿过地下战壕来到有重机枪的碉堡,丢手雷会将屋内的火药桶引爆,出来压制第一门炮。



2 第二门炮在途中的一个地下碉堡中,手雷即可解决。

3 冲出战壕跟着坦克前进，别离坦克太近，坦克会被炸



毁,冲进战壕压制另外两门炮。

4 压制最后一门炮后,少尉炸开铁门,会遇到小镇,不要冲的太靠前,坦克会炸死楼顶的德国兵,干掉后边楼中的士兵,到二楼调查通讯器任务完成。

5 原路返回和少尉汇合。

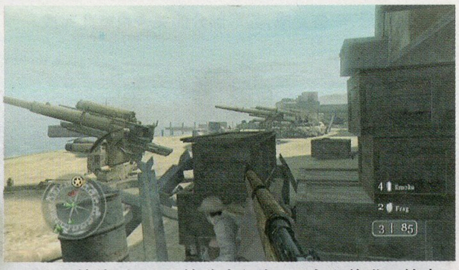
四 起始的终点(The End Of The Beginning)



时间:1942年11月6日

地点:接近地中海海岸

1 乘坐吉普车冲进城市,下车后立刻投入战斗,先不要管对面2楼的机枪手,直接从右边和战友合流包抄敌人。



2 码头干掉炮兵,这里的敌人很多,要小心前进。抢占2层建筑后,到2楼打开电台。



3 遇到机枪手时,从左边躲过火力压制,在二楼干掉对面楼上的枪手,到对面小楼上拿军事地图。

MISSION 5 坦克集团(The Tank Squadrons)

Patriots always talk of dying for their country and never of killing for their country.

—Bertrand Russell

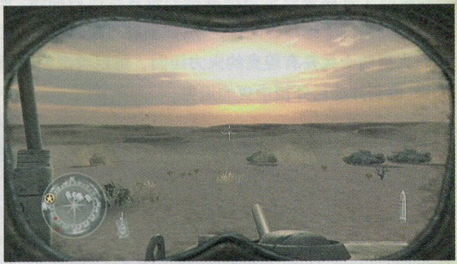
"爱国者只会为国家牺牲自己,而不会为之去进行杀戮"

—伯特兰·罗素

一 十字军冲锋(Crusader Charge)

时间:1943年1月15日

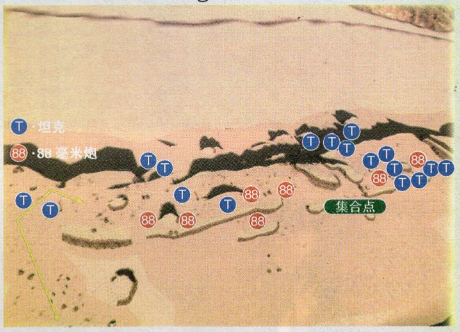
地点:利比亚　的黎波里市东南160英里处





很爽快的坦克遭遇战,无视开始的德国步兵。紧跟着坦克大部队前进,坦克遭遇战发生后不要冲的太靠前,否则第一个挂掉的就是你,推荐从旁边绕道而行。十字变成红色时即可射击,全灭德国坦克后任务完成。

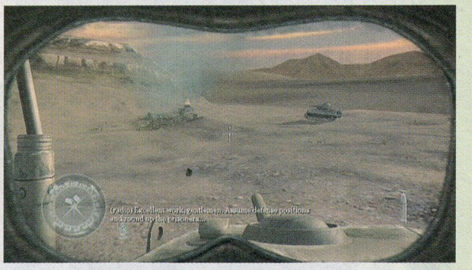
二 88山脉(88 Ridge)



时间:1943年1月18日

地点:利比亚　的黎波里东南65英里处





这次的对手不光有坦克,还有88mm口径的反坦克炮,好在它们只是不动的靶子。和我军合流一同行动,迷

路就跟着大部队即可。战斗中优先干掉对手坦克，我方坦克存活数量越多完成任务越容易。

MISSION 6 隆美尔的下场(Rommel's Last Stand)

In war, you win or lose, live or die—and the difference is just an eyelash.

— General Douglas MacArthur

"战争中，生死输赢，不过是一念之差"

——道格拉斯·麦克阿瑟 将军

一 逃亡的装甲车(Armoured Car Escape)

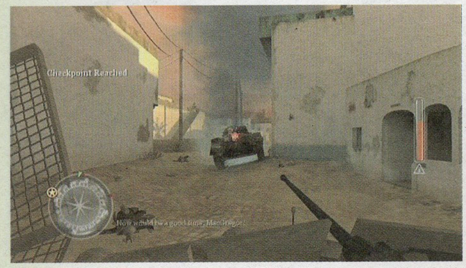


时间：1943 年 3 月 10 日 16 时

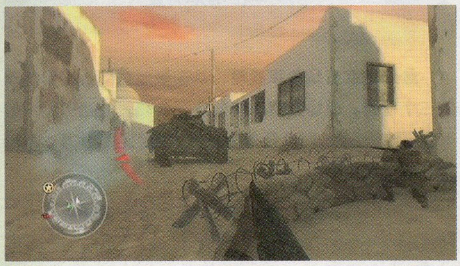
地点：突尼斯　陶筒

1 在二楼用重机枪猛扫下边的敌人，当装甲车出现时立刻丢下机枪，到屋内躲避，从后边的门下楼，绕到吉普车旁，干掉车上的枪手。

2 车上的这段有不小的难度，扛火箭筒的步兵威胁最大，开始先排除撞开墙壁的装甲车，然后一路杀敌。这里有个难点就是和坦克正面遭遇的时候，此时要优先干掉屋顶和地面持有火箭筒的步兵，最后再干掉坦克，射击的时候小心枪管过热。



3 下车后紧跟上尉前进，这里的我军人数很少，要注意掩护。一定快速前进，不然容易被敌军包围，到目的地后任务完成。



补给不足的士兵眼中，敌军＝俘虏＝尸体＝烤肉

——美编饭饭君

二 收复失地(Retaking Lost Ground)



时间：1943 年 3 月 11 日 11 时

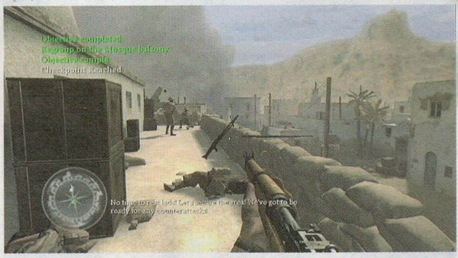
地点：突尼斯　陶筒

1 坦克被击破后，跳下吉普车开始迎战。这里的地理结构复杂，敌人数量众多，经常会遇到被敌人围攻的情况。全灭吉普车附近的敌人后，爬上楼梯继续前进。

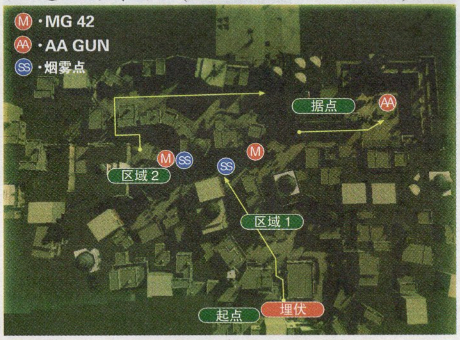


2 遇到敌方坦克不用担心，我方坦克会将其击毁，下边的任务就是占领 88mm 炮台，大部分的炮台据点都有小道可以绕过去，破坏 5 个炮台。

3 继续前进，干掉清真寺 2 楼的机枪手压制据点后任务完成。



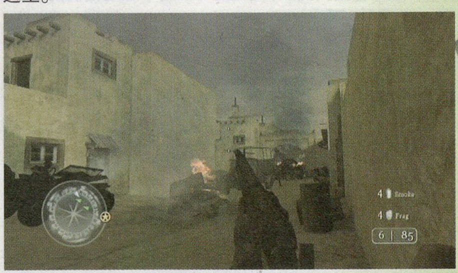
三 进攻玛特玛它(Assault On Matmata)



时间：1943 年 3 月 30 日

地点：突尼斯　玛特玛它

1 类似于《黑鹰坠落》的场面，车队被德军包围，到处都是德国士兵。先靠在一面的墙壁，最好是撞车处的墙角，干掉屋顶的敌兵，然后清除另一边的士兵。铁门打开后离开这里。



2 前边的路口会有大量的德国兵埋伏，加上烦琐的地形，要一步步前进，抢占二楼的重机枪后，敌人进行反攻，用重机枪扫射敌兵。

3 遇到装甲车的时候，紧贴墙壁，它会后退，继续跟进会有大量士兵出现，从左边的房间绕过去，速度快的话可以干掉装甲车上的士兵，来不及也没关系，会有我方坦克完成这个任务。

4 我方坦克被摧毁后，冲到有高射机枪的基地，先清除周围屋顶上的德国射手，然后使用高射机枪击落飞机，任务完成。



MISSION 7 卡恩的战斗(The Battle for Caen)

The soldier above all others prays for peace, for it is the soldier who must suffer and bear the deepest wounds and scars of war.

— General Douglas MacArthur

"士兵比任何人都渴望和平，因为正是他们必须承受和忍耐战争带来的最大程度的伤亡"

——道格拉斯·麦克阿瑟 将军

一 战俘(Prisoners Of War)



时间：1944 年 6 月 11 日

地点：法国　卡恩东 18 英里处的贝尔图特村庄

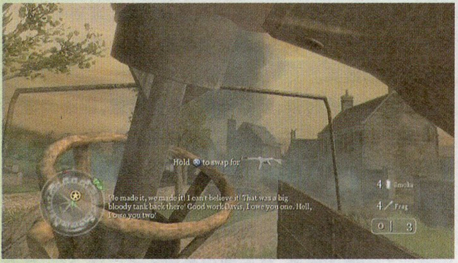
1 跟着部队进行巷战。正面遇到德军后从左边绕到德军阵地，战友在正面与其交火时，玩家趁机干掉敌人。

2 被 MG-42 机关枪压制时，从左边跳出窗外，抢占 2 楼，

本关炮弹很多，不要在一个地方停留过久。从一楼出来后，和部队从右边绕进房子，干掉两个拍击炮炮手(门口躲着一名德国军官)。

3 从房间内走压制机枪点，遇到投降的德国兵不要杀死他们。跟着队友原路返回，上卡车，中途遇到坦克，用火箭筒干掉坦克。德国兵的火力很猛，可以蹲下躲避他们的射击。





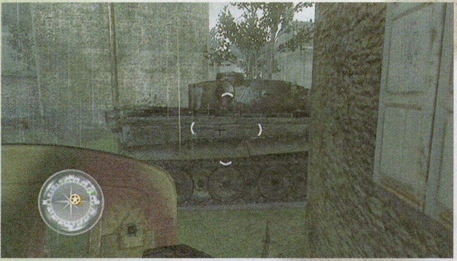
二 十字路口(The Crossroads)



时间:1944 年 6 月 12 日

地点:法国　安克托威尔

1 雨中突进，开始依然被德军的重机枪压制。从房间中迂回前进，从房间左边绕入内部，干掉 1 楼的机枪手，然后冲到 2 楼拿火箭筒，下楼破坏坦克。



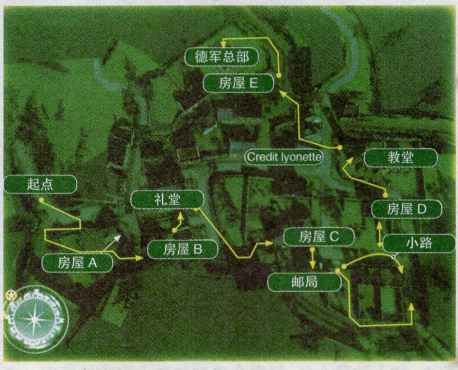
2 集合点集合后，一冲出去就会遇到两个方向的火力压制，先干下边的机枪手，然后消灭楼上的 3 个德国兵。继续前进，前边的房间两个机枪点火力很猛，冲的太靠前很容易死掉，最好离的远点用步枪干掉他们。

3 掩护火箭兵干掉装甲车。狙击栅栏后边的德国兵。跟着布莱斯上尉上楼干掉机枪手，这个房间的敌人特别多。随后到旁边的房间破坏通讯设备。

4 利用一楼的重机枪抵御德军的六次反扑，有手雷的时候注意后撤。当坦克出现时稍做掩蔽，英空军战斗机会破坏坦克，最后到指定地点合流。



三 虎式坦克(The Tiger)



时间:1944 年 6 月 12 日

地点:法国　圣洛艾特镇

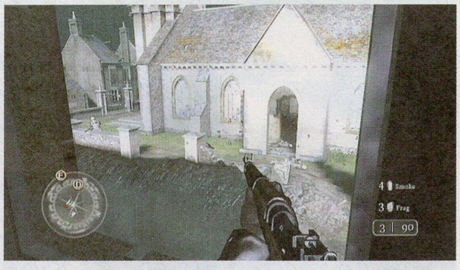
1 从右边的小巷前进，对面房间内的德国兵很多。我方坦克和德军虎式坦克交手后，强制占领 A 建筑。房间很大，有两个入口、两层房间，多采用前后迂回战术。

2 继续跟着大部队前进，B 建筑是上下两层的重机枪火力压制，在我方坦克的掩护下抢占。



3 从右边迂回占领 C 区高炮炮台。

4 依然从右边冲进 D 区教堂，干掉这里所有的敌人。

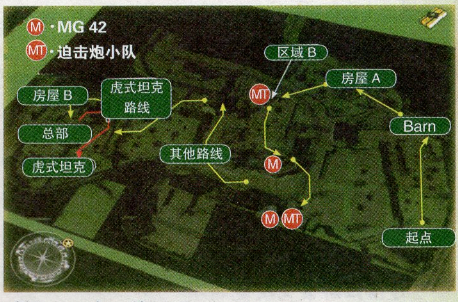


5 E 区的建筑物做为最后的据点难度不大，大部队合流全灭敌人。

炮弹一般不会落在同一个地方，但仅限于现实情况。电脑是不会管这个的。

——fei

四 铁拳出击(The Brigade Box)



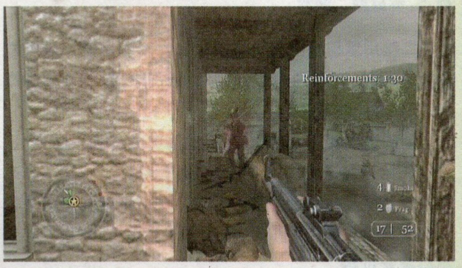
时间:1944 年 6 月 14 日

地点:法国　阿玛亚镇

1 本关的炮弹很密集，小心前进。破坏冲进房间干掉屋子内的德国士兵。冲出房间德国装甲车出现，引爆红色的油桶干掉周围的德国士兵，然后清除旁边建筑物内的敌人。

2 继续前进，有重机枪的装甲车会封锁通路，躲过它的火力范围。从左边清除机枪点。然后占领小楼。绕到装甲车后边干掉里边的德国士兵。

3 冲入德军指挥部，完成这里的压制并不困难，但后边的防御战会很要命，当画面有时间提示时，德军开始反击，大量的士兵源源不断的向指挥部扑来。推荐到图中的位置杀掉冲上来的德国士兵。经过一定时间后出现德国虎式坦克，从旁边绕过去，干掉那边的机枪手后炸掉坦克任务完成。





美军战役

最终之章正是美军战役，从诺曼底登陆日开始连续的三个任务。战场由海岸转向法国内陆，中途有激烈的 400 高地争夺战，每个任务都有极大的危险和挑战。来推进二战的进程吧！

The death of one man is a tragedy. The death of millions is a statistic.

—Joseph Stalin

“一个人的死亡是一场悲剧，而千百万的人死亡，却只是一个数字统计。”

—约瑟夫·斯大林

MISSION 8：诺曼底登陆日(D-Day)

一 奥克角之战(The Battle Of Pointe Du Hoc)

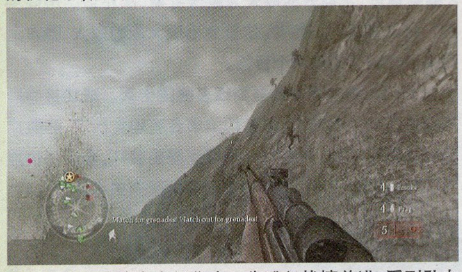


时间：1944 年 6 月 6 日

地点：奥马哈海岸西三英里处



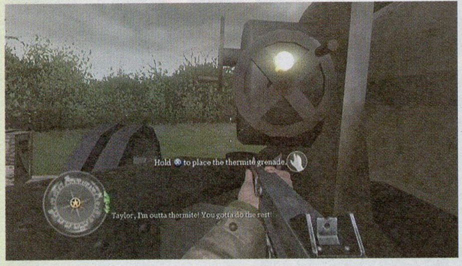
1 和《拯救大兵瑞恩》极其相似的登陆战，比尔．泰勒做为于第 2 突击营 D 连的一名士兵担负着为诺曼底登陆部队清扫障碍的任务。登陆后，先用手中的狙枪干掉滩头上的机枪手，然后顺着绳子爬到上边。



2 敌滩头阵地的火力很集中。先跳入战壕前进，看到队友被炸飞后继续前进，这时战壕会冲出 5 名左右的德国士兵，杀掉他们后冲进碉堡。碉堡内的敌人很多，可以丢个手雷。冲出来后右边会有机枪手压制，此时会有烟雾弹掩护。先干掉右边的机枪手，随后跳入战壕杀光战壕里的德国兵，继续前进压制两个滩头碉堡。

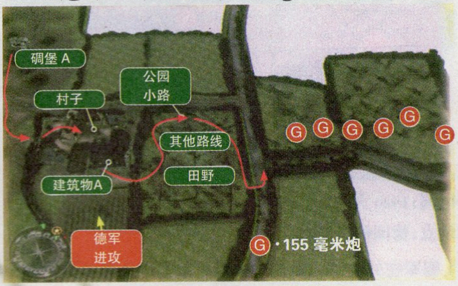
3 在集合点集合后，继续前进，拖拉机旁会冲出一队德国兵，干掉他们进入小镇。小镇的突入可选择两条路线，有机枪手的房屋的敌人很多。全灭敌兵后从一楼冲出。

4 从两边绕到对方阵地干掉他们后，一直前进到 4 门 155mm 炮的地方引爆大炮，原路返回。中途会再次遇到德国兵，随后到滩头阵地的铁门集合。



5 目标压制两个滩头碉堡。德国士兵会在战壕一字摆开阻挡美军的攻势，从边上迂回到战壕内逐个干掉他们。碉堡内的敌人最怕的是手雷，清除他们没有多大的难度。

二 奥克角防御战(Defending The Pointe)



时间：1944 年 6 月 7 日

地点：法国　诺曼底

1 德军开始对奥克角反扑，开始先要防守阵地。两个方向都会不断出现敌人，多用机关枪扫除敌兵，敌人密集不要吝啬手雷。接到撤退命令后到指定地点集合。

2 德军越来越多，到 2 楼用重机枪压制一段时间后，敌人还是要冲上来。下楼门会被德国兵撞开，随后的任务是疯狂的向滩头阵地跑。跳进战壕后坦克出现，可以用重机枪射击，也可以到右边的战壕用步枪狙击冲上来的敌人。

3 继续回撤，到滩头最后的阵地留守，坚持四分钟。在 40 秒左右要到碉堡屋顶放绿色烟雾弹。空军和坦克赶来增援任务完毕。



三 西罗镇(The Silo)



时间：1944 年 7 月 14 日

地点：法国博蒙特－海牙

1 先用狙击步枪狙击对面的敌人，主要是二楼的重机枪手。冲到对面优先抢占 A 区建筑。



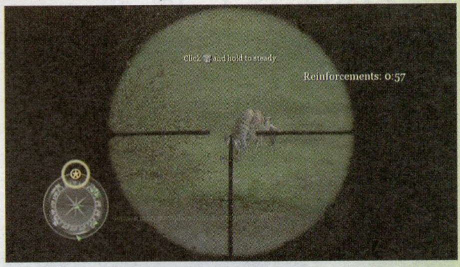
2 从左边冲到 F 区的两层小楼，二楼的敌人数量很多，至少 10 人以上，做好丢手雷的准备。

3 直接冲入 E 区建筑物并占领这里。

4 D 区目标刚好可以从 F 区这边的小门绕进去。

5 C 区邮局二楼的敌人有点麻烦，一冲上二楼就会遭到两边的夹击，建议先向一边丢手雷，然后干杀掉另一边的敌人。

6 最后的牧场一层的士兵比较多。占领 B 区牧场后，爬到塔顶用狙击强狙击拍击炮手，根据炮弹发出的白烟可以确认他们的位置。随后到指定位置集合。



MISSION 9 400 号高地(Hill 400)

It is foolish and wrong to mourn the men who died. Rather we should thank God that such men lived.

— General George S. Patton

"为已死的人哀伤是错误愚昧的，相反我们应该感谢上帝还有这么多人活着"

— 乔治·巴顿将军

一 伯格斯坦(Bergstein)



时间：1944 年 12 月 6 日

地点：德国　伯格斯坦

1 抢占前两个小楼后，会遇到两栋有重机枪的建筑，在烟雾弹的掩护下逐个清场。



2 在被炸晕之后，向右走干掉几个德国兵，一直向前突破防御，等战友踹开门后继续前进，随后会有火箭兵炸开一楼的门。占领建筑物。

3 抢占东南角的建筑，占领该建筑后冲出房间，引爆装甲车。最后清扫教堂中的士兵，随后和长官汇合。



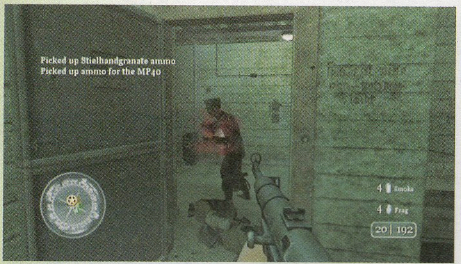
二 攻夺高地(Rangers Lead The Way)



时间:1944 年 12 月 7 日

地点:400 号山丘山脚下

1 从左边迂回到 MG42 碉堡的后方，炸开铁门，干掉里边所有的德国士兵。



2 沿着道路向右走，前边的地形相当复杂。德国士兵都躲在石头后边，不容易击中。突击变的十分的必要，和战友配合同时出击才能干掉德国守军，要注意周围有白色标志的雷区，踏入必死。

3 碉堡前敌人会丢很多烟雾弹，贴着碉堡的墙壁躲过烟雾刚好面德军的侧面，疯狂的扫射。

4 第三座碉堡之前是在雷区和路障之间穿行，抢占难度不大。

5 最后的碉堡内德军是无限从里边冲出的，要从后边绕过去，直接拐进入口。不要在意外边的德国士兵，你的战友会帮你照顾他们的。炸开铁门后杀光里边所有的德国士兵，然后离开碉堡任务完成。



悄悄的进村，开枪的不要——土匪男

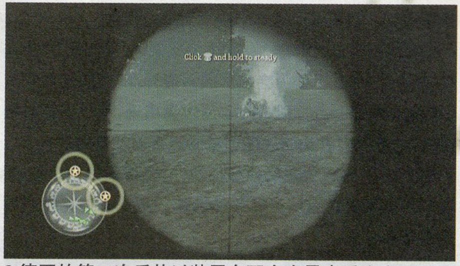
三 血战 400 号高地(The Battle For Hill 400)



时间:1944 年 12 月 8 日

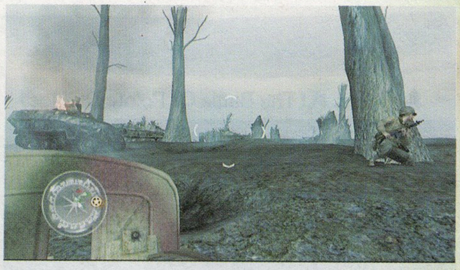
地点:德国伯格斯坦

1 德军在失去了 400 高地之后，准备了大量的兵力开始反扑。德军用炮兵配合陆军开始对 400 号高地展开进攻。战斗开始要用狙击枪解决高地周围的拍击炮兵，老办法先通过地图确认大体方向，然后通过白雾来判定具体位置。随后到掩体下边躲避德军的猛烈炮击。



2 德军的第二次反扑以装甲车配合大量步兵突击，一定要用火箭筒先破坏装甲车。这样会大大减弱敌人的火力:如果单方向火力压制太厉害，就绕到另一边攻击。全灭第二波德军后找掩体躲避炮击。

3 第三次反击是数量多的惊人的步兵 + 虎式坦克。没有绝对安全的地方，主要依靠移动战加和战友的配合。当坦克接近的时候记得用火箭筒破坏，抵抗五分钟后美军增援部队出现。胜利是属于玩家的。



MISSION 10 渡口(The Crossing Point)

"Ours is a world of nuclear giants and ethical infants. We know more about war than we know about peace, more about killing than we know about living."

——General Omar Bradley

"我们的世界充满了对核武器狂热，但对道德却一无所知的人。我们对战争的了解比和平多，我们对杀戮远比拯救生命在行。"

——奥玛·布莱德利将军

时间:1945 年 3 月 24 日

地点:德国　沃伦丹

1 乘运兵车登陆后，会遇到三挺重机枪的阻击，立刻丢下重机枪离开运兵车。从左边冲到敌滩头阵地，干掉 88 高炮旁的重机枪手。冲进对面的房间二楼抢下重机枪扫射下边的敌人，也可以在二楼干掉下边 88 高炮的敌人。强占 88 高炮。

2 继续前进，正前方的敌火力会很密集，从左边的房间突袭。绕到第三门高炮旁，这里会出现大量的敌人，强占这门炮后还剩下最后两个目标。

3 第三门大炮的途中会遇到很多德国士兵。成功抢夺后向着最后的目标前进，最后的炮塔会有坦克出现，炸毁广场的这辆坦克后，还有另一个坦克需要破坏，全灭两辆坦克回到墓地和战友汇合。使命召唤的所有关卡全部完成。



游戏日库存情况

02年8.10月号、03年4月号、04年2月号、04年3月号、05年6月号、机战3a专辑完全缺货，请不要再汇款。



05年1(余80本)、7(余79本)、8(余110本)、9(余80本)、10(余120本)、11(余135本)、12月号(余124本)、FF12(余40本)特辑还有少量存货，欲购从速(购买方法参见封二)。

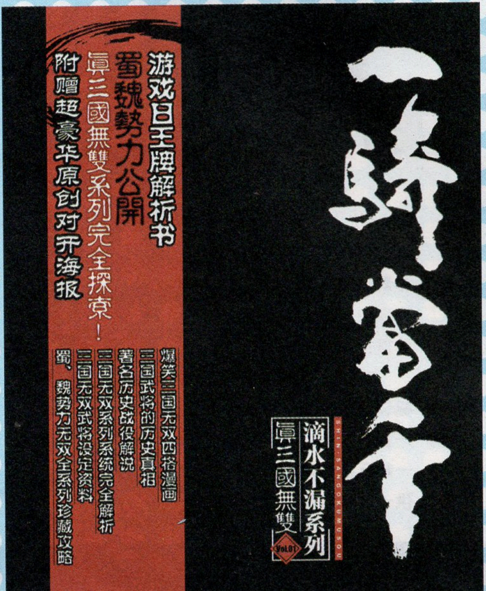


新学期大优惠活动！

在游戏日淘宝网店购买《一骑当千·无双系列专辑VOL.01》优惠价18元/本，如购买两本以上其他游戏日刊物（含二本），只需加12元即可获得《一骑当千·无双系列专辑VOL.01》一本。

淘宝店网址：http://shop33523089.taobao.com

淘宝店掌柜：game_day







大家好，我是掌机栏目的主持人 Aice。上期由于时间匆忙新栏目连个像样的标题都没有，这次在我们的威逼利诱下 monkey king 终于在 15 天内赶出了这张标题图，不得不称为一个奇迹（第一次找他画图被拖了 2 个月，第二次 3 个月）。

上期为新栏目搞了一个征名活动，并许以三期游戏日作为奖励。但每次拆开信封都会让我傻眼。居然最多的是“尽在掌握”！其实我也知道这个名字挺适合掌机的，但是……但是！这个“尽在掌握”实在是个让人脱力的名字啊，因为一提起它就立刻在脑海里浮现出“单调”、“枯燥”、“立刻翻过去吧”等字眼。哎，只好来看看第二多的选项……我感叹于武侠作品的影响力，第二多的居然是“如来神掌”。好吧，看在这么多人支持的份上，如来神掌暂时成为这一期的栏目名称，征名活动继续，看下期什么名称能够当选。所有提出“如来神掌”这个名称的读者，将得到我代表编辑部寄出的缩水版奖品——最新游戏日一期（既然是暂名，奖品当然会缩水咯），欢迎下期继续哦。

本期该栏目的攻略有风暴传说、天地之门 2、FF5 三个游戏攻略，其中风暴作为第一款 NDS 上的传说，自然成为重头。天地之门 2 凭着全中文的优势排列第二，FF5 由于是复刻版又是在没落机种 GBA 上，只给了 1 页流程，真是惨啊。这个月 NDS 上还有 WE、极品飞车等好游戏，鉴于受众面比较小而没有刊登。要说最大的大作嘛！自然是 PSP 上的王牌空战 X，由于太大了，所以被提为卷首特辑，不在这个栏目里了，想看的话就把书翻到第二页吧。好了，这次的废话就说这么多了，大家继续往下看吧。

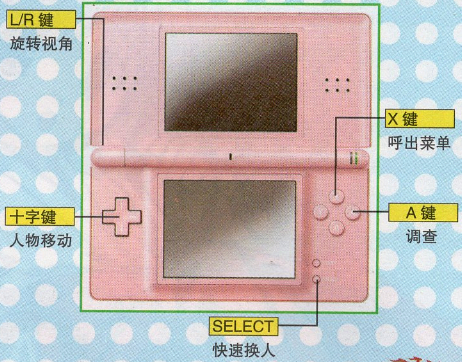
TALES OF THE TEMPEST

テイルズ オブ ザ テンペスト

风暴传说

机种：NDS
厂商：NAMCO
发售日：10 月 26 日
文：Aice Alex

基本操作



人物介绍

カイウス・クオールズ

（凯乌斯·格鲁兹）
年龄：15 岁
身高：165cm
体重：56kg

在阿雷欧拉边境的村庄菲鲁恩和养父 2 人一起生活，至今从未去过其他城市的他却因为变故而背井离乡，踏上了寻找自生命运的旅程。



ルビア・ナトウイック

（露菲亚·纳特威克）
年龄：15 岁
身高：156cm
体重：46kg

同样在菲鲁恩村长大的女孩，和凯乌斯是青梅竹马的关系。因为父亲是教会的司祭，她也准备为了成为僧侣的目标，前往首都学习。



ティルキス・バローネ

（迪鲁奇斯·巴罗纳）
年龄：18 岁
身高：178cm
体重：68kg

西方的小国圣西比亚的第四王子，因为祖国发生了奇怪的魔物现象而来到阿雷欧拉进行调查，遇到凯乌斯后便结伴而行，逐渐成为同伴。



フォレスト・ルドワウヤン

（弗雷斯特·鲁多瓦乌雅）
年龄：45 岁
身高：195cm
体重：95kg

身为雷蒙之民的他在一次变故之后逃亡到圣西比亚，成为了迪鲁奇斯的保镖。这次跟着迪鲁奇斯一起回到阿雷欧拉，也是为了解决自身的问题。



アーリア・エクバーグ

（阿利亚·艾德巴格）
年龄：18 岁
身高：165cm
体重：52kg

在首都坚纳教会的僧侣，有极强的正义感，对于教会的暴行一直感到不满，因此帮助凯乌斯一起反抗教会。博学的她经常提供一些非常重要的情报。



系统说明

屏幕说明





1 所持金钱 当前持有金币的数量

2 时钟 太阳落下之后就来到晚上，晚上出现的怪物较强，有些剧情发生也有时间限制。

3 地图 黄点为玩家目前所在位置，红点为能够进入的地方。

4 指南针 以这个确定目前前进的方向，红色箭头所指的方向是前进的方向。

5 人物信息 目前三位出战角色的简略信息

菜单介绍



道具 道具被分类存放，分别归类为アイテム(道具)、料理、贵重品这三项。

装备 装备分为装备品和称号。装备品又分为武器、防具、アクセサリ-(装饰品)三种。而称号则是人物在剧情中获得的称号，称号大多带有附加的能力效果，可以根据需要选择。

技术 每个人物都可以设置四个特技，按照对应的快捷键发动。本作取消了控制队友指令的功能，玩家只能控制队长进行战斗。选定一个特技之后选择使う可以使用、セット则是装备到快捷键上。说明可以查看该特技的详细信息。

ステータス 可以查看各人物的状态，包括级别、经验和下次升级经验、HP以及TP、人物的基本属性：ATK(攻击)、HIT(命中)、INT(智力)、DEF(防御)、DEX(敏捷)。在“队列”选项中可以改变出战时侯的阵型。再选择“编成”菜单则可以选择出战的角色，只有位于前三的角色才会出战。“作战”一项是队友的行动方针，再后文会作详细解释。

システム 系统选项，可以在这里存档(セ-ブ)和取档(ロ-ド)。但存档只能在大地图和迷宫中的存档点上进行。“设定”菜单则可以改变游戏中的各种设定。

冒险系统

昼夜变更

游戏中是有昼夜之分的，在地图左上方的时间表上有现实，太阳或月亮形状的时针在缓慢移动。当落到地平线以下之后，昼夜就会切换。





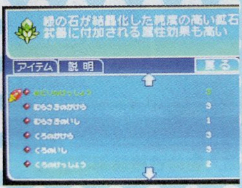
昼夜切换对冒险有一定的影响。有些隐藏的道具只有在指定时间内才能获得。夜晚出现的怪物比白天的要强。如果不想在晚上冒险行动，则可以使用野营帐篷，这时主角们就会宿营休息，等到醒来的时侯，已经是第二天了。

隐藏道具



在游戏中，除了在迷宫内取得宝箱外，在城镇里也有很多道具可以拿，但这些道具大多是隐藏的。他们藏在一切你可以想到的地方。比如柜子、花瓶、甚至墙壁上。来到一个新城镇就会一直不停地按着调查键到处走动，已经成为游戏的习惯。

武器强化



在游戏中能够取得一些带属性的石头，这些石头使用之后可以在武器上附带属性攻击效果。共有火、水、地、风、雷、暗、光七种。对应增加七种属性的伤害。每种石头有三种大小，越大的石头增加的效果越好。

贵重品



贵重品一般是存放剧情道具的地方。但也有些实用的道具，比如图鉴、世界地图等，多利用这些道具可以给游戏增加不少乐趣。

料理

本作的料理系统充分利用了触摸屏的功能，比较有趣。玩家首先要取得食谱，才能开始料理。食谱的取得方法主要是在各食材店和老板对话获得。还有些需要完成支线任务获得。

获得食谱之后，就按照食谱上的菜单去买食材，当一个食谱的食材备齐之后，就可以开始料理了。



料理时侯会出现锅和里面的食材，按照屏幕上的提示划动触摸屏，在规定时间内完成划动次数就能成功做出料理，否则料理失败。

吃完一次料理之后会变成满腹状态，这时侯一定时间内不能再做料理，需要等一定时间。

在道具栏里选择几个食材，然后选择“作る”就可以开始料理，多试几次组合吧！

支线任务



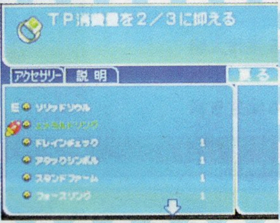
在游戏进行中，多和NPC对话，有可能会接到一些支线任务。这些任务和主线剧情无关，多是些送东西、找东西的任务。当然不会让你白做的，完成任务之后可以得到各种奖励，道具、食材、食谱都有可能。

称号



称号系统和以往变化不大，随着剧情的进行不断获得。也可以通过做支线任务获得，称号有特定的附加属性，可以让人物变得更强。当然收集意义远远要大于实用意义。

装饰品



每个人物可以装备两个装饰品，装饰品是一项非常重要的装备。选择合适的装饰品可以在艰苦的环境中顺利地存活，如果是增加能力的装饰品，效果也非常明显。一定不能忽视它的存在。

各能力值的说明



在人物属性页里可以看到人物的基本能力值。分为ATK(攻击)、HIT(命中)、INT(智力)、DEF(防御)、DEX(敏捷)五项。下面就让我们来一一分析一下他们的效果。

HP 体力值

TP 气力值，发动特技将消耗气力，气力会随着时间缓缓回复。

ATK 人物基本的攻击力，加上武器攻击力便是攻击的实际效果了。

HIT 武器攻击的命中率，这个数值约高伤害值的浮动越小。

INT 智力，影响魔法的威力，以及人物的魔法抵抗能力。

DEF 基本的防御力。

DEX 速度，数值高的一方受到对方的伤害少。

战斗系统

十字键
人物移动
十字键×2
切换战斗线

R键 切换锁定敌人
A键 普通攻击
B键 特技攻击(需设定)
Y键 防御
X键 呼出菜单



战斗画面解说



1 连击数

2 敌人名称

3 使用中的特技

4 人物状态

5 操作人物

6 锁定目标

战斗模式



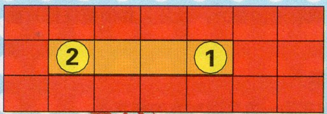
本作采用三线战斗模式，人物可以在三条线上来回切换，连续按两次方向键切换。可以控制人物横向攻击和纵向攻击，但不能斜向攻击，也不能跳。

操作人物进行战斗也有三个模式可以切换，分别是MANUAL(手动)、SEMIAUTO(半自动)、AUTO(自动)。切换方式为战斗中按SELECT键。在手动模式下所有操作由玩家完成。半自动模式下会自动移动和回避等。自动模式下则无法控制，全部行动自动完成。

阵型说明

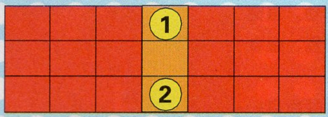
阵型是一个比较有趣的设定，由于采用了三线作战的设定，阵型的变化变得多样起来。当两个人物组成相应的位置的时候，会有附加效果。下面就是带有特殊附加效果的四种情况

1、同线



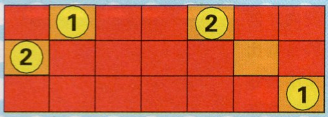
前方人物攻击力增加、后防人物防御力增加。

2、不同线同位置



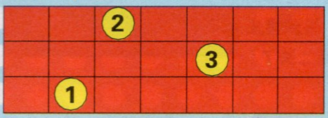
两个人物回避率增加。

3、斜线



前方人物命中率增加、后方人物智力增加。

4、无干涉



TP回复速度加快。

注意多种附加效果是可以叠加的。比如三个人排成一个等边三角形，将同时得到1、2、3的附加效果，非常超值。

作战



在作战选项里可以设定同伴自动行动的方针，由于本作玩家只能控制一个角色战斗，因此这个选项变得至关重要。

行动	
おまかせ	根据人物的性格防御率变化
ねじふせろ	防御率10%、回避率50%
けちらせ	防御率30%、回避率40%
バランスよく	防御率50%、回避率30%
きをつけろ	防御率60%、回避率20%
いのちをだいじに	防御率80%、回避率10%

ターゲット(目标)	
じゆうにてきをねらえ	根据人物的性格目标变化
おなじてきをならえ	攻击和主角相同的目标
ちがうてきをねらえ	攻击和主角不同的目标
ちかくのてきをねらえ	攻击离自己最近的目标
とおくのてきをねらえ	攻击离自己最远的目标
きけんなてきをねらえ	攻击HP最高的目标
よわいてきをねらえ	攻击HP最低的目标

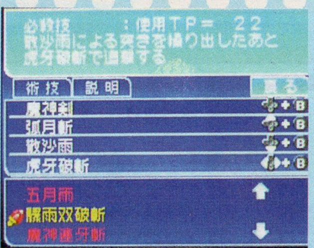
技术行动	
とくぎはまかせた	男性阵营使用特技、女性阵营使用魔法
いっきにいくぞ	在TP消耗完之前不停地使用特技和魔法
よりょくをのこせ	在TP剩25%之前使用特技和魔法
おんぞんしろ	在TP剩50%之前使用特技和魔法
せつやくしてくれ	在TP剩75%之前使用特技和魔法
いっさいつかうな	不使用特技和魔法

关于逃跑



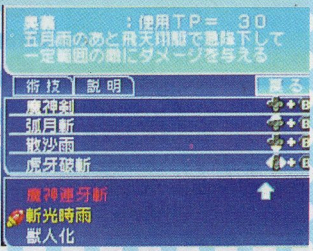
在战斗的时侯想要逃跑的时侯，将人物移动到场地的最边缘处，上屏会出现一个时间槽，当时间槽加满的时候就逃跑成功了。

必杀技



必杀技在习得之后并不能直接设置在快捷键上，而是需要连续发动两个对应的特技。当使用顺序正确的时侯便会发动必杀技，必杀技相比普通特技威力稍大，由于需要连续发动两个特技，消耗TP稍多。

奥义



奥义则是在必杀技的基础上进一步强化，在发动必杀技的时侯再发动一个指定的特技，就可以发动奥义。奥义相比必杀技威力有大幅度提高，是对付强力敌人的首选招式。

兽人化



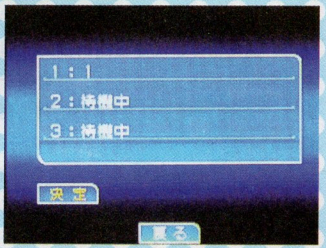
用雷蒙之民的兽人化能力，能大大提高战斗力。主角的兽人化会在剧情中自动习得。将兽人化设置到快捷键上后，只要满足HP在50%以下，TP残留80以上就可以发动。发动之后TP会徐徐减少，当TP耗尽的时侯状态解除，变身之后可以用道具回复TP以延长变身时间。

异常状态

在战斗中被敌人的特殊攻击击中的话有可能陷入异常状态，异常状态共有四种。

毒	绿色表示	每秒减少最大HP值的1%，战斗过后状态依然保留
沉默	紫色表示	不能使用特技和魔法，战斗结束后自动解除
麻痹	黄色表示	不能连续攻击，战斗结束后自动回复
石化	灰色表示	不能行动，战斗结束后自动回复

联机模式



随着游戏的进行会取得一些钥匙，有了钥匙就可以进入联机模式。在联机模式下可以和其他玩家通信组队挑战特定的迷宫。最多可以3个玩家同时进行游戏。

迷宫以层为单位，每隔5层会出现一道锁住的门，5层和15层可以通过打倒该层出现的敌人获得，而10层和20层的钥匙则需要在主线剧情中才能获得。

序

神秘和幻想的大陆——アイウ-ラ，曾经君临此大陆的レイモ-ン族人因为兽人战争而衰退，在这 100 年间，支配者地位转到人类身上，各地的レイモ-ン之民受到迫害，就算是边境偏远的村子フェルン也不例外……

フェルン

取得物品

エリクシ-ル	存档点右上的烛台。
紫のかけら	小部屋床的下方
セ-ジ	小部屋内壶。
アップルグミ	小部屋书架。
300G	ラムラスの家
フレアボトル	老爷爷家
レモングミ	老爷爷家
アップルグミ	杂货店
赤のかけら	杂货店
ハ-ドボトル	杂货店

流程

家中和父亲对话过后来到村内教会。
教会内和ルビア对话。
出教会往村口走，剧情。
剧情后发生战斗，敌人是一只小怪。
ルビア加入后又干掉两只小怪。
剧情结束后出村，来到附近的废屋。

“凯乌斯(カイウス)，你去哪？刚才露菲亚(ルビア)在找你呢，你不是和她约好了吗？”叫住凯乌斯的是父亲拉姆拉斯。

“啊！我的确和她约好了，给忘得一干二净了。”凯乌斯这才想起和露菲亚的约定。

“她在教会等你呢，快点去吧。”

“我知道了，爸爸，下次出去买东西的时侯带我一起去吧！”

“……不行，我不能带你去。”父亲断然拒绝了凯乌斯的请求。

“为什么？我已经 15 岁了，村里就只有我一次都没有去过城镇，明明其他人都可以去帮忙……这样我会被取笑的。”

“不要在意别人的想法，该带你去的时侯，到时侯我自然会带你出去的。”不管凯乌斯怎么哀求，父亲还是没有答应。凯乌斯赌气地离开了屋子：“每次都这么说！一次都没有实现，我想要看看外面的世界！”

凯乌斯来到教会，露菲亚正在里面等他：“你总算来了，凯乌斯。去哪里晃荡了，我们赶快去森林吧。”

“…………”凯乌斯没回答露菲亚，一脸郁闷的表情。

“又和爸爸吵架了吧，都写在脸上了。”

“这和露菲亚没有关系，我们快去森林吧，再废话把你丢下了。”凯乌斯先跑了出去。

“真是……对女孩子温柔一点不好吗，真是一点都不体贴。凯乌斯……我问你，要是有一天我不在了，你会觉得寂寞吗？”露菲亚若有所思。

“你在说什么啊？”凯乌斯还是一如既往地迟钝。

露菲亚看了看凯乌斯：“我在下个冬天的时侯，就要去首都坚纳了……在那里进入教会的学校，里学习僧侣的课程。”

“下个春天吗……大概要学多久呢？”

“……大概八年。”

“……这么长啊，但这是你决定的事情，加油吧，我会去看望你的。”

“嗯，那我们去森林吧，凯乌斯。”

正当凯乌斯和露菲亚想要出村的时侯，外面来了一个身穿金色盔甲的骑士，看起来非常虚弱，走了几步之后便昏倒在地。凯乌斯赶紧上去查看。

“哇……好重的伤，你怎么样了？振作一点！”

“情况不太妙啊，我去叫爸爸来，凯乌斯你照看一下他。”说完露菲亚转身跑会教会，留下凯乌斯在骑士身边。

“怎么回事，怎么会受了这么重的伤……”

“……我被……魔物……攻击了……”骑士奄奄一息，断续地吐出几个字。“贝森特石(ペイシェント)……生命的……不阻止的话……”

凯乌斯听得一头雾水：“贝森特石？什么东西啊？”

这时露菲亚带着大人们赶来了，露菲亚的父亲查看了骑士的伤势后，决定将他转移到教会里治疗。

“爸爸……这个人说是被魔物攻击了，也许村子外有魔物也说不一定。”凯乌斯想起骑士的话，提醒道。

“对，但是现在首先要处理这个人的伤势。”

一行人来到教会内，将骑士安置在小屋的床上，凯乌斯和露菲亚在旁边守护着。

“凯乌斯……这个人会获救吗？他说的魔物，你觉得真的有吗？”露菲亚担心地问。

“我也不知道，但是爸爸说这个人的伤不是住在森林里的野兽造成的。”听到这里露菲亚顿时紧张起来，凯乌斯安慰她：“……不要紧的，爸爸和村子里的人都在呢，就算魔物真的攻过来了，还是能抵抗的，而且还有我在，不用担心。”

这时两人的父亲走了进来，商榷过后，凯乌斯主动要求留下来照顾骑士，父亲最终还是同意了。

夜晚，一直昏迷的骑士发出痛苦的呻吟，露菲亚的父亲为了减轻他的痛苦，出去取追加的药物。

这时骑士醒了过来，凯乌斯赶紧跑到骑士身边。

“你终于醒了啊……”

“这里是……哪里？我怎么了……？那些家伙……哪里去了……”

“这里是斐鲁村(フェルン)，你受了很重的伤，所以我们把你带到教会里治疗。”凯乌斯向骑士说明了现在的情况。

“……教会？少年……你叫什么名字？”

“我叫凯乌斯。”

“凯乌斯……可以听我最后的一个请求吗？在我的行李中……有一个很大的红色结晶……”

凯乌斯从骑士的物品里翻出一个红色结晶，拿到骑士身边。

“是这个吗？”

“请把这个贝森特石……送到首都坚纳的大公那里……这是我临死前的最后一个愿望……一定要送到大公身边交给他……”说完骑士咽下了最后一口气，离开了人世。

“振作一点！骑士大人！……不行了，已经没有呼吸了，他真的死掉了……”

凯乌斯开始端详骑士留下的红色结晶。

“这和我妈妈遗物的项链里的石头好像……难道……不会是一样的东西吧？”

凯乌斯将红色结晶和项链放在一起，突然两块结晶一起发出绚丽的光芒。

“怎么回事？发生什么事了？项链和红色结晶在发光，为什么？”

突然村子里传来村民的叫声：“魔物！！魔物到村子里来了！”

“呜哇！救命啊！！”

凯乌斯听到声音，冲出教会，村子里已经出现了大量的魔物，露菲亚正被围在魔物中间！情况紧急，凯乌斯拔出剑砍开一只魔物，来到露菲亚身边。

“不要紧吧，这里交给我，你快逃到教会里，外面危险！”凯乌斯挡在露菲亚前面，但露菲亚却一点没有撤退的意思。

“别开玩笑了，凯乌斯。放着这些家伙不管，村民就要遭殃了！”

“别闹了，我在战斗的时侯可没闲功夫保护你。”

“哎，真是失礼的家伙，我可不会比你差哦，要是凯乌斯不想受伤的话，不如回教会去吧。”

“可恶！你这样说了，我可不会救你！”

“好啊，随便你！”

两人在这种时侯也没忘记斗嘴，但在合力打倒了两只魔物后，魔物的数量越来越多……眼看两人就要陷入困境，这时凯乌斯的父亲拉姆拉斯出现了。

“两人都没事吧，这样下去不是办法，凯乌斯……不管你看到什么，都要装作没有看到，知道吗？”

“咦？爸爸，怎么回事？”

“呜哦哦哦哦！！”随着拉姆拉斯一声呐喊，整个人变成了强壮的野兽，不费吹会之力便打败了所有魔物，但这一幕被村民们看见了，他们纷纷惊恐起来。

“你是兽人！是魔物的同伴吗？”

“要是教会知道兽人住在我们村里就惨了……”

“该不会是你把魔物叫来的吧？”

村民们议论纷纷，这时凯乌斯站了出来。

“你们说什么！多亏了爸爸，魔物才逃离了村子不是吗！！”

这时露菲亚的父亲出现，在他的劝说下，村民们才放弃了对拉姆拉斯的纠缠，各自返回了家中、拉姆拉斯也带着凯乌斯回到了自己家里。然而等大家都离开后，一个村民趁大家不注意离开了村子。

“嘿嘿嘿……原来是兽人，把这件事上报教会的话，一定能得到赏金的。”

拉姆拉斯带着凯乌斯回到家中，气氛十分凝重。

“……该说什么好呢……”拉姆拉斯面对这凯乌斯，却不知道从哪里说起。

“大家……都说什么兽人……”

“兽人是阿雷欧拉(アレウ-ラ)之民也就是这个国家的人类对我们的称呼，正式的称呼应该是雷蒙(レイモ-ン)之民，我们雷蒙之民有着可以兽人化的特殊能力。抱歉一直瞒着你……现在我所说的事，你要好好记住。”

“…………”

“其实我并不是你的亲生父亲。”

“咦？这是怎么回事！”

“你的母亲在你很小的时侯就把你交给了我……我其实是你的母亲——梅莉纱(メリッサ)大人的骑士。而梅莉纱大人是的雷蒙最后的王族。凯乌斯，我们的国家已

经灭亡了，在一百年前的兽人战争中，雷蒙的国土沙漠化，首都也变成了废墟。四处流浪的雷蒙之民混入阿雷欧拉之民中过着普通的生活，但是阿雷欧拉之民视我们为异端者，发现之后便抓起来，这就是异端者的狩猎。"

"狩猎……这不是很过分吗！为什么要这么做啊?！"

"因为阿雷欧拉之民害怕，害怕比自己有更高的技术，以及拥有强壮的兽人之力的雷蒙之民。梅莉纱大人也没有逃过异端者狩猎，在逃开了追兵的时候，把你交给了我。"

"那妈妈后来怎么样了？"

"那之后就再也没见过了，我也在阿雷欧拉内到处寻找，最终没有找到……恐怕是被抓了……所以我一直把你当自己的亲生儿子来养育，幸运的是这个村子的司祭纳特威克（ナトウィック）也就是露菲亚的爸爸是反对异端狩猎的，知道我是雷蒙之民的也只有露菲亚的父母两人而已。凯乌斯，在梅莉纱大人将你交给我的时侯告诉我，你的亲生父亲一定还在某个地方活着，所以，要是我有个什么万一，你就去找你的亲生父亲。"

"爸爸，你在说什么……"

"我们在阿雷欧拉之民眼中是异端者，他们不会对此事不闻不问的。万一被教会知道了，就连庇护我的纳特威克大人也不知道会被怎么对待。"

"怎么会这样，……但是，村民们一定会理解的吧？因为……是爸爸救了村子啊。"

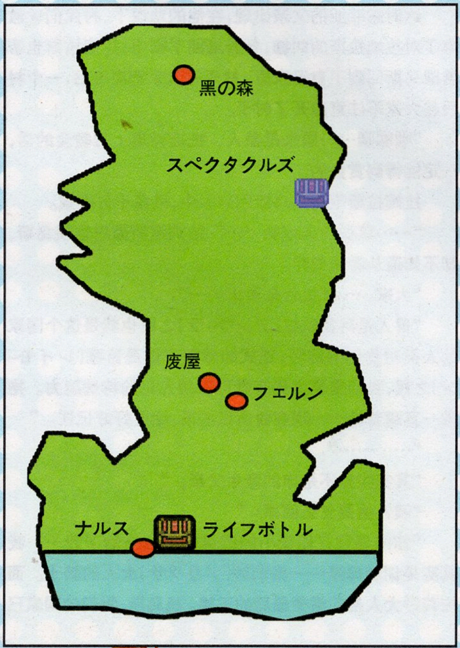
"凯乌斯……我们和人类的关系不是这么单纯的，总有一天你会明白，痛苦的回忆也会让你切身体会的。"

虽然父亲这么说，但是凯乌斯仍然愿意相信村民们，因为这里就是他长大的故乡。

但是第二天早上，村外来了一群人，看样子是教会的僧兵，而带头的一男一女戴着面具，是教会的异端审判官。他们不顾露菲亚父亲的阻止，来到凯乌斯家门前，打算捕捉拉姆拉斯。露菲亚得知这个消息，赶都凯乌斯家中通知。

"凯乌斯！叔叔！快点逃离这里！不知是谁向教会通报了你们的事，异端审判官带着好多僧兵来抓你们了！"

"果然来了，凯乌斯，你快逃走！"



"为什么！我们又没做什么坏事！像昨天那种家伙的话，我和爸爸一起就能打败他们！我不要逃走！"

"别说傻话了，你想把露菲亚也卷入事件中吗？"这时门外传来嘈杂的声音。"看来太迟了……"

教会的异端审判官鲁休斯和罗米两人已经站在门外了。

"兽人！你们的藏身之处已经被发现了！乖乖的出来，不然就放火烧了你们的家！"

这时露菲亚的父母出现挡在了审判官的前面。

"请等等，不要放火烧房子，他们会出来的，请给他们一点时间，他们不是坏人。"

"给我让开，再阻挠我们的话，就算你是司祭，也不会放过你的！"

这时凯乌斯三人从家里出来，拉姆拉斯大吼一声，变成了兽人，凯乌斯趁机带着露菲亚逃出了村子。

废屋

取得物品

300G	废屋
テント	废屋

流程

剧情后ルビア离队，返回村子剧情。

两人逃到村外不远处的废屋等着拉姆拉斯，凯乌斯升起一堆篝火，火焰的照耀下稍微暖和了一点，但是凯乌斯还是很担心父亲的安危。

"露菲亚，我要再回村子去看看情况，你躲在这里。"

"我也要去，就算呆在这里，我也平静不下来……"

"不行，要是被僧兵发现了就惨了，一个人的话，还可以甩掉他们逃走，不要紧，我一定会回来的。"

"……我知道了，你要小心哦，凯乌斯。"

フェルン

流程

来到教会入口处剧情。

进入教会和ルビア的父母对话。

出教会剧情，在村口干掉两个卫兵。

回到废屋，和ルビア对话后再来到村子。

剧情后出村前往南方的港口。

凯乌斯悄悄潜入村子，来到教堂外，偷偷往里一看，父亲和露菲亚的父亲都在里面，异端审判官也在里面。

"就算你们是异端审判官，这样的做法也太过分了，竟然对拉姆拉斯使用魔法束缚来夺取他的自由！"说话的是露菲亚的父亲，他看起来非常激动。

"哎呀呀，这有什么不对吗？用锁链来捆绑野兽，不是理所当然的吗？你为什么总是护着这个兽人？难道你也是这个兽人的同伙？"审判官罗米说话依然尖酸刻薄，一听就让人生厌。

"司祭，不要在袒护我了，没有用的，再这样下去，你也会被当作异端者抓起来的。"

"罗米……你说得太过分了，纳特威克司祭，我们只是执行教会的规则罢了。"另一位异端审判官鲁休斯看来要稍微有些理性。

"对了，我问你一件事。"罗米想起了什么似的，转身对露菲亚的父亲说道，"这几天，有没有近卫骑士造访这里呢？"

"有是有，但是那名骑士受了重伤，……他的儿子和我的女儿发现了他。"

"他人在哪？"

"他在里面躺着，只是很遗憾已经去世了……"

鲁休斯听到后马上进入了隔壁的房间，但随即又出来了。

"他已经死了，什么都没带在身上。"

"你们有没有从他那里得到什么东西？"罗米向露菲亚的父亲问道。

"没有，骑士大人因为受重伤，一直昏迷不醒，而他死亡的时侯，魔物正好来袭击我们村子，那时看守他的时候是他的儿子。……这有什么问题吗？"

"是这个兽人的儿子？"

"他不是我的亲生儿子，我们没有血缘关系，他不会变成兽人。"拉姆拉斯拼命解释。

"我去找兽人的儿子和司祭的女儿，然后问出骑士的情况，看到底说了什么。"

说完鲁休斯走出了教堂，凯乌斯赶忙躲到阴暗处，等鲁休斯离开后，凯乌斯又回到教堂前。

"真的什么都没听到？"罗米又向露菲亚的父亲问了一遍。

"当他到这个村子的时侯，已经没有意识了。……这和魔物攻击村子有什么联系吗？"

"是吗？……真是遗憾，你被卷入了一个麻烦的事件，竟然在这种地方被兽人袭击。"说完一挥手，一团火焰瞬间包围了露菲亚的父亲，他顿时倒在了地上，不动了。

"什么！竟然把叔叔杀了！"凯乌斯在门外看到了这一切，这时候露菲亚的母亲出现在凯乌斯身后。

"凯乌斯，不可以进去。"

"但是叔叔被杀了！"

"让我去，你要是违抗异端审判官大人的话，你的生命也会白费，露菲亚就拜托给你了。"

说完露菲亚的母亲走进了教堂，瞬间也被罗米杀死了。

"真是遗憾，司祭和他的妻子被兽人袭击，真是个悲剧……"罗米厚颜无耻地编造着谎言。

"你们！为什么！为什么要做这么过分的事！"拉姆拉斯发出愤怒的吼声，但是由于被魔法束缚，他什么做不了。

"你不知道反而比较，反正教皇的命令没有让你死在这里，好了，站起来跟我走。"

凯乌斯眼看着父亲被罗米带走，无奈却无法和他对抗，只能在背后干瞪眼。

离开村子后，凯乌斯回到废屋。露菲亚见凯乌斯回来了，紧张地询问情况。

"凯乌斯！叔叔没事吧？我的父母呢？"

凯乌斯的表情非常沉重。

"我爸爸他……被带走了……叔叔和阿姨他们……被杀害了……对不起，露菲亚，我……什么都做不了。"

"怎么会这样……爸爸、妈妈……我要回村子去！"

"不行，露菲亚，村子里有僧兵，他们正在四处找我们！好像和我们照顾的那个骑士有关。"

"不管！我要回村子去！"说完露菲亚不顾凯乌斯的阻止，冲了出去。

凯乌斯无法放着露菲亚不管，赶紧动身前往村子，但是在村口发现戒备森严，于是绕到村子后面的树林进入了村子。

但是凯乌斯没有看到露菲亚，却遇到了丝卡蕾特。

“凯乌斯！你怎么回来了，快走，这里有很多僧兵。”

“我知道，但是露菲亚有没有来这里？”

“不要紧的，露菲亚已经走了，请向露菲亚转达，她的父母我们会好好安葬的。而你父亲的事，真是很对不起，虽然村民里有很多人害怕兽人，但是我相信你们。”

“谢谢……”

“相信总有一天我们能在一起生活的，在那天来到之前，好好活下去吧。露菲亚往南方的鲁纳斯（ルナス）港去了，异端审判官想要回首都的话，也得坐纳尔斯的船，凯乌斯，快追过去吧！”

“知道了，谢谢你！”

ルナスの港

取得物品

エリクシ－ル	老婆婆家里
オレンジグミ	老婆婆家里
フレアグミ	武器防具屋
オムライスのレシピ	杂货店
ライフボトル	宿屋
500G	宿屋

流程

- 经过中途的休息后来到ルナスの港。
- 在港口旁边的海滩找到ルビア，剧情后加入。
- 和港口内一个大叔对话，得到送货任务，目的地是レダの町的ライン。

凯乌斯来到鲁纳斯港，在沙滩上碰到了露菲亚，带垂头丧气的表情走了过来。

“露菲亚，你平安就好。”

“居然说我是小孩，不让我坐船，你不觉得很失礼吗？”

“你本来就是小孩啊。”

“你说什么！你自己不也是个小矮子。”

“什么！”

“怎么样！”

“……别吵了吧。再怎么吵下去，会阻止我们的人已经不在了……”凯乌斯低下头。

“……说得也是，以前总是凯乌斯被叔叔骂，我的爸爸妈妈也是……以前明明那么幸福……呜呜呜呜……”露菲亚说着就伤心地哭了起来。

“对不起，让你想起伤心的回忆。露菲亚。关于我爸爸……我有事情要告诉你。我不是爸爸亲生的小孩，妈妈似乎已经死掉了。但我的亲生父亲好像在哪里活着。”

“是吗……和亲生父亲见面不错啊。”

“嗯，我也想见他，但是……就算他和我没有血缘关系，我也要去救爸爸，就算很危险，我也要去，你也要去吗？”

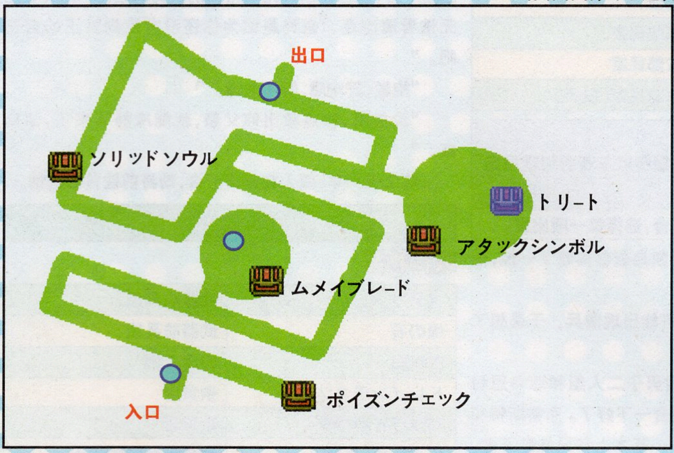
“当然！我不原谅那些人，一定要为我的父母报仇。但是不能坐船的话，不能去坚纳呢。”

“没办法，我们穿过黑森林吧，虽然有些危险，但现在只有这个方法了。”

黒の森

流程

- 出港口后一直往北来到黒の森入口处。
- カイウス提议等到白天再进入，于是在入口使用テント野营。
- 天亮后进入森林，走到一半打败两个僧兵。
- 剧情后フォレスト和ティルキス加入，剧情战斗。
- 出森林后剧情，进入レダ。



凯乌斯和露菲亚来到黑森林的入口，刚走了几步就被僧兵叫住，经过一场战斗，终于解决了僧兵。二人商量之后决定在森林里呆到晚上再继续前进。

天黑之后，两人都准备好出发了，凯乌斯站了起来，将露菲亚挡在了身后。

“你害怕的话，就躲在我的背后吧。”

“哎呀，你还说这种话，说起来以前在我家睡觉的时侯，凯乌斯因为害怕鬼怪而抱着我哭呢……”

“那是小时候的事了！我们快走吧。”凯乌斯被揭了老底，脸红着跑走了。

“什么嘛，真是一点都不老实，万一怪物真的出现了，我可不帮你！”

露菲亚刚说完，两个骷髅兵就从土里钻了出来。凯乌斯赶紧拔出剑，来到露菲亚身边。

“露菲亚小心一点！怪物出现了！”

两人合力击败了骷髅兵之后，却发现周围出现越来越多的骷髅兵。这时出现两个不认识的男子，看起来是站在凯乌斯这方的。

“看起来很困扰呢，要不要我们帮忙？”

“你们是什么人？这些杂兵我一个人对付就够了！”凯乌斯还在逞强。

“哈哈哈，别这么说嘛。这种危机情况，太自大了可不好哦。我来介绍一下吧，我叫迪鲁奇斯（ティルキス），而这位是弗雷斯特（フォレスト）。”

“迪鲁奇斯大人，自我介绍之后再做比较好哦。”

在他们的帮助下，凯乌斯击败了骷髅兵们，一阵寒暄之后，四人开始正式作自我介绍。

“我是迪鲁奇斯，和弗雷斯特一样来自西方一个叫圣西比亚（センシビア）的小岛。”

“我是凯乌斯，来自菲鲁恩（フェルン）村。”

“我是露菲亚，凯乌斯的青梅竹马，同样来自菲鲁恩村。”

迪鲁奇斯听到这里不禁皱起了眉头。

“两个小孩居然要穿过黑森林，真是太乱来了。为什么要做这么危险的事？”

“这个……”凯乌斯一时不知道该如何回答。

“嗯……好像很有隐情，难道……是私奔吗？”

“什……什么！你在胡说什么！”凯乌斯一下害羞得红了脸。

“我、我怎么可能和凯乌斯私奔！”露菲亚也连忙解释。

“哈哈哈哈，对不起，我是开玩笑的。我也知道一定有很深的缘由，不然不会在夜晚冒险穿过黑森林的。我们之后再详谈吧，站在这里又会被怪物攻击的。”

四人经过一路大大小小的战斗，终于成功穿过了森林。

“呼……总算出来了，这下可以稍微安心一点了。”踏出森林之后，迪鲁奇斯长叹了一口气。

“你说你们是从西方的岛来的吧，那是要打算去哪里？”凯乌斯向迪鲁奇斯问道。

“我们要去首都坚纳，因为我们没有许可就来到这里，所以被找到的话有点麻烦。我们的岛上出现了攻击人的魔物，我们就是来掉查这个的，据说出现魔物的原因和坚纳有很深的关系。”

“为什么这么说？”

“因为坚纳教会的人曾经来过圣西比亚，而且有很怪异的行为。他们进行了大规模的魔法仪式，从那以后就下起了非季节性的雪，之后就出现了黑色的怪物。”

“黑色的怪物……和出现在菲鲁恩村的一样……”凯乌斯若有所思。

“这一带也出现了吗？这种事不去坚纳一探究竟也得不到答案。”

“身为王子竟然这么突唐就独自跑了出来，真是前所未闻。”旁边的弗雷斯特听了迪鲁奇斯的话，也按耐不住开口了。

“王子？迪鲁奇斯是王子啊！”

“王子殿下……好棒啊！”露菲亚听到之后顿时两眼放光。

“哈哈，只是个小国家的四王子而已，没那么伟大啦。这一次来阿雷欧拉的事，本来是打算一个人解决的，没想到这小子一定要跟来。”

“这当然啊，要是迪鲁奇斯殿下出了什么事，我就无颜见陛下了。在进入森林之前看见很多僧兵，原以为是来追我们的，其实是追你们的吧？”

“……我爸爸被抓到教会去了，要在坚纳被审判，我要在他们审判之前把爸爸救出来。”

“从教会手里吗……真是不容易的事，可能会有生命危险。既然这样，我们就同行吧，总之先导附近的雷塔（レダ）村休息一下吧。”

“好！”

于是一行人准备前往坚纳的前哨站——雷塔村作最后的休整。

レダ

取得物品

タリスマン	武器防具屋
青のかけら	武器防具屋
ポイズンパウダ－	宿屋二楼
ライフボトル	宿屋二楼右边房间（白天）

1000G	宿屋二楼
オレンジグミ	宿屋二楼右边房间
ペトリフパウダ–	杂货店
エリクシ–ル	教会
テント	东部民家
サフラン	东部民家
250G	东部民家(白天)

流程

进入レダ后分队行动，四处搜刮点东西后到宿屋选第二项休息。

半夜剧情，天亮后到出口汇合，选择第一项出发。

走进雷塔村，从没出过村的凯乌斯着实吃了一惊，他从来没有见过这么大的村子。

迪鲁奇斯考虑到这里也有可能出现僧兵，于是想了个掩人耳目的办法。

“既然我们是被追捕的异国男子二人组和菲鲁恩村小朋友二人组，那我们就重新组合一下好了。弗雷斯特和凯乌斯是父子，而我和露菲亚……基本上和兄妹差不多，那就这样分开行动了。”

“这个办法不错，哥哥……”露菲亚看起来很高兴的样子。

于是凯乌斯和弗雷斯特一组，来到宿屋住宿。半夜，凯乌斯心里烦闷，于是出来吹吹风，碰到弗雷斯特。

“睡不着吗？”

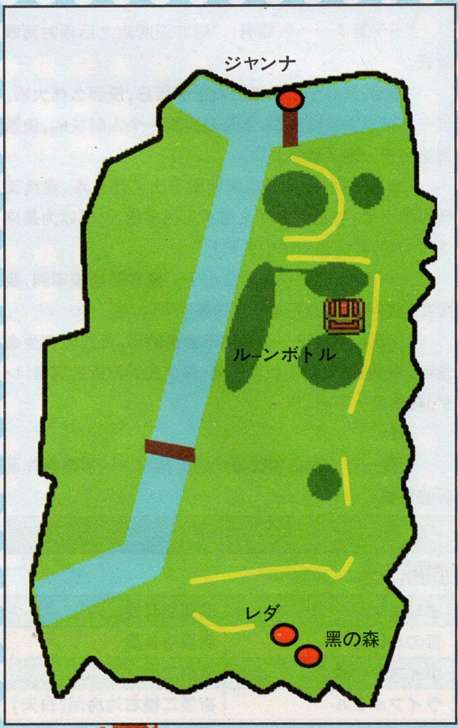
“嗯……弗雷斯特，我问你一件事，兽人……不，雷蒙之民究竟是什么？我担心被抓走的爸爸……还有我自己也……”

“你知道雷蒙之印吗？”

“爸爸说过，只要是雷蒙之民都有这个东西。但是我没有……”

“没有雷蒙之印，那就不是雷蒙之民，我从来没有听说过没有雷蒙之印的雷蒙之民。”

“那么……我的双亲究竟是谁呢？”



“别担心，一切等救出你父亲，找生父之后就明白了。虽然这是很复杂的事……但是我只能这么说，你就是你，不管怎么羡慕别人，总有无法得到的东西。但对别人来说也是一样，你也有别人无法得到的优秀的地方。你现在还无法看清这点，也许是因为你还没有找到真正的自己吧。”

“抱歉，好难哦，听不太懂。”

“没关系，快点救出你父亲，就能冷静下来了，凯乌斯。”

第二天一早，四人在镇口汇合，动身前往首都坚纳。

ジャンナ

取得物品

メノウ	武器防具屋
绿の石	武器防具屋
2000G	宿屋二楼
ドレインチェック	杂货店
パラライパウダ–	杂货店
レッドローズマリ–	教会到教堂的通路
ル–ンボトル	教会到教堂的通路
エリクシ–ル	教会到教堂的通路

流程

进城后剧情，前往宿屋休息。

剧情后分队行动，前往城中心剧情。

前往左上角的教会，进入教堂剧情。

出门和教会门口的卫兵对话，返回时桥上剧情。

前往东边的港口剧情。

回到宿屋剧情。

再次进城，前往港口剧情，自动进入下水道。

踏进首都坚纳的街道，凯乌斯再次感叹这里的雄伟，比起菲鲁恩村，不知道大了多少倍。

“城中心的建筑物是骑士团和率领他们的大公住的城堡。而城堡往左，建在湖中的便是教会。而中间的桥则通向阿雷欧拉的城堡，现在叫做无主之城。”

“无主之城？”

“那是十四年前的事，有八位雷蒙之民来拜访国王，但是刚来到坚纳便被抓进了监牢。他们从里面逃脱，进入了王城。他们要向国王申诉，‘雷蒙之民不会加害人类，想要和人类一起和平地生活。’”

“……他们真是有勇气的人。”

“但是他们的话并没有被采纳，反而被驻守王城附近的近卫骑士团当场处刑了。在那之后，国王因为城中的警备有疏漏，就离开了坚纳，前往北边的阿尔(ア–ル)山居住了。”

迪鲁奇斯向凯乌斯介绍完往事，弗雷斯特深有感触地补充道：

“但是从那之后，教会就比以前更加严厉地捕杀雷蒙之民了。”

“还是别站在这里聊天了，我们去旅馆制定作战计划吧。”

于是在露菲亚的提议下，四人在旅馆简单地休息了一下，然后开始分组行动。凯乌斯和露菲亚去探听情报，顺便完成骑士交给凯乌斯的委托。

走出旅馆外后，凯乌斯拿出贝森特石给露菲亚看，这时石头和项链相呼应，发出了绚丽的光芒。凯乌斯赶紧把石头收了起来。

“也许这两个是同样的物质也说不定。”

来到城门口，凯乌斯和露菲亚被卫兵挡下，没有得到进入的许可，却得知了大公病倒的消息，卫兵甚至推测是教会的人下的诅咒。

正在议论间，一个身穿黑色盔甲的骑士出现了，看样子是骑士团的团长，他喝退了两个卫兵，亲自和凯乌斯交谈。

“事情我都听到了，我是阿尔巴多·缪拉，骑士团的团长。你们是从菲鲁恩村来的，这么远真是辛苦了。你说有骑士有东西交给大公？可菲鲁恩我们没有安排骑士驻守才对。”

“怎么会……但是他的确是名骑士，穿着金色的铠甲……”露菲亚刚说到一半，凯乌斯好像想起了什么，一把拉着露菲亚向旁边走开了。

“对不起！我们搞错了。我们走吧！露菲亚。”

等到两人都离开了城堡大门很远，凯乌斯才跟露菲亚解释道。

“事情有蹊跷，没有驻扎骑士的菲鲁恩村出现了受伤的骑士，还给了我这个石头。为什么要特地到菲鲁恩去呢……而且异端审判官也在找这个石头，一定有什么特别的理由！”

“那先找哥哥他们商量一下吧！”

“说得也是，之后再和他们详谈吧。”

说着两人已经走到了教会门口。由于平民也能使用大教堂，他们并没有受到阻拦就进了教会。但是通向监狱的大门被卫兵把守着，只好原路又退了出来，在门口的卫兵处，急于知道父亲安危的凯乌斯向卫兵打听消息。

“听说这几天又有兽人被抓到这里来了。”

“说起来，有从南方菲鲁恩抓来的兽人，不过听说就在前几天被处刑了。”

“怎么会！不是还没有审判吗？”听到这个消息凯乌斯吃了一惊。

“似乎是相当凶暴的兽人，这样的家伙没有必要审判。”

“怎、怎么会这样……”

凯乌斯得知父亲已经被处刑的消息，十分沮丧。

“爸爸……对不起，我没赶上，没有办法帮助你。要是能早点达到坚纳，也许就能赶上了……”

“凯乌斯，不要这样责备自己……凯乌斯，在和哥哥汇合之前，我们去港口吹吹风吧。”露菲亚看凯乌斯这么消沉，十分担心。

“……也好……”

两人来到港口，正走着，突然被两个穿着黑色铠甲的骑士叫住，似乎是刚才的团长要见他们。凯乌斯见势不妙，拉起露菲亚就跑。这时突然巷子里传来一个女孩子的声音。

“这边！快到巷子里来！”

“咦？你是谁？”

“先别管，不然会被黑骑士团抓走的。”

两人躲进了巷子，黑骑士四处看了一下之后就离开了。

“谢谢你！你是教会的僧侣吧，救我们不要紧吗？”

“我叫阿利亚·艾克巴格，你们能不能告诉我名字呢？”

“我是露菲亚，他是凯乌斯。”

“露菲亚和凯乌斯，那你们为什么会被骑士团追呢？

……不愿意说也没关系，但在这个城市里要随时小心哦。”

“阿利亚，我有件事想问你，前些天被抓来的那个兽人，真的是已经被处决了吗？虽然没有血缘关系，但他是养育我的爸爸。”

“是那个兽人吗……真遗憾，我也是这么听说的，但没有亲眼见到。”

“嗯……那个把兽人带回来的异端审判官呢？”

“你说罗米和鲁休斯阿，他们是教会的审判官，怎么了吗？”

“不……没什么……”

“……骑士团的人似乎走了，你们快点回去旅馆吧。”

于是两人准备回旅馆，就在同一时间，迪鲁奇斯已经到旅馆里了，他们从情报商人那里买到了情报，目前正在商讨对策。

“看来现在出现在圣西比亚的魔物，真的是和教会有关。从事件后果来看，教会在圣西比亚实行魔法仪式带有侵略性，在夏天降雪这件事，就是因为大规模的魔法仪式把热量都夺走了。也许目的就是为了产生怪物也说不定，为了打击圣西比亚的农业。”

“的确有道理，反对侵略的保守派大公病倒一事，看来也很有蹊跷。”

正说着，门外进来许多僧兵。

“你们！在这里对教会说三道四的，一定有什么阴谋！”

迪鲁奇斯一看形势不妙，便开始装傻。

“我们只是没见过世面的乡下人，正想去那个大教堂看看呢。”

“少装了，我们知道你在调查教会，乖乖的跟我们走！”

“切！是那个情报商人！把我们出卖了！”

这时弗雷斯特站了出来，挡住了几个僧兵。

“迪鲁奇斯大人，这里我来挡住，你快走，两人都被抓住的话就全都完了！你放心，我会从这里逃走的！”

这时僧兵注意到了弗雷斯特后背上的标记，是兽人之印，瞬间全都围住弗雷斯特。迪鲁奇斯趁机跑了出去。

“对不起了，弗雷斯特，一定要平安无事啊！”

迪鲁奇斯跑出旅馆，正好遇到返回的凯乌斯和露菲亚，于是二话不说拉着他们跑出了城外。

“呼……呼……怎么回事？”

露菲亚缓过气来，还不知道发生了什么事。

“弗雷斯特为了掩护我，被僧兵抓住了，这样下去，他会被教会处刑的。对不起我一直瞒着你们，其实他是雷蒙之民，刚才被抓的时侯就曝光了。”

“怎么会这样！”

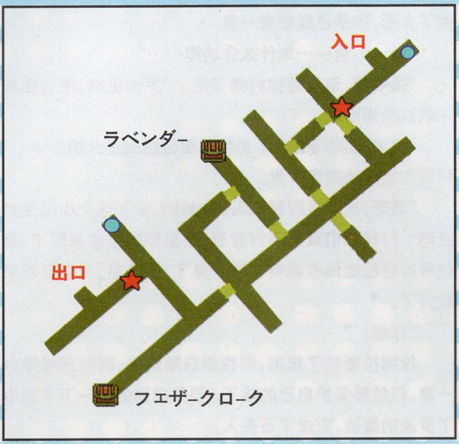
“我告诉你们的14年前的事件，他就是其中的八个雷蒙之民之一，是那个事件的幸存者。我一定要回去救他，今天晚上就出发，等不明显的时侯就潜进去。”

ジャンナ下水道

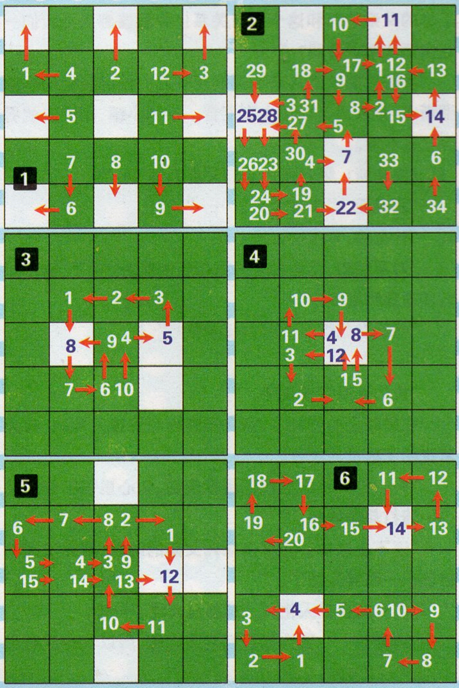
流程

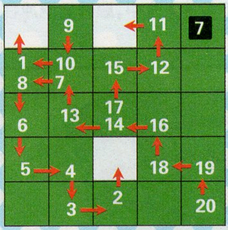
- 来到下水道打败一个小BOSS进入监牢。
- 这里的门都被密码锁锁住，需要移动图案解锁才能进入。
- 解开C和D两处的锁救出フォレスト。
- 剧情后从出口进入教会。

- 出教会来到城内，在桥上发生BOSS战。
- 胜利后出城。
- 城外和兽人化的父亲战斗。
- 剧情后カイウス兽人化和ロミ－战斗。









深夜潜入坚纳的三人在港口遇到了阿利亚，在阿利亚的带领了，顺利进入了下水道，从这个下水道可以通往教会的监牢，这正是当年弗雷斯特逃走时侯用的路线。

一路杀退出现的怪物后，众人终于来到了地下监牢，这里关押着很多兽人。在众人惊叹的时侯，从里面的房间传来一个声音。

“是迪鲁奇斯大人吗？我在这里！”是弗雷斯特。

解开一道锁链之后，弗雷斯特变身成兽人，一下子就破坏了第二道锁链。

“谢谢你们来救我，这位是？”

“叫我阿利亚就可以了。”

“他虽然是教会的人，但是她带我们到这里来的，可以信任她。”

“教会中也有像你这样的人啊，请多指教了。对了凯乌斯，我看到熟面孔了，你等等。”

说完弗雷斯特走进拷问室，带出来一个人，是凯乌斯的父亲拉姆拉斯。

“爸爸！爸爸你还活着！”凯乌斯看到爸爸还活着，惊喜万分。

“凯乌斯……真的是你吗……”

拉姆拉斯看起来十分虚弱，据他所说，被抓进这里来之后，表面上宣布已经被处决，但实际上受到监禁和拷问，而目的就是贝森特石。

“我从到菲鲁恩的骑士那里得到了这块石头，他委托我交给大公。他说这石头就是贝森特石，教会的家伙们也在找……”

凯乌斯把石头拿了出来，突然又开始和项链产生共鸣，发出炫目的光芒。

“这项链也是贝森特石的可能性很高，因为是凯乌斯的母亲——雷蒙王族梅莉纱大人交于的东西。”

“凯乌斯的母亲是雷蒙王族……”露菲亚对这个事实感到非常吃惊。

“教会为什么要贝森特石？”凯乌斯转身问旁边的阿利亚。

“我也不太清楚，所有的命令都来自教皇大人。”

“我们先离开这里吧，不能再呆下去了。把其他雷蒙之民也解放了，不能放在这里不管。”

于是大家打开了牢房，雷蒙之民道谢之后便纷纷离开了。

为了引起僧兵注意，让雷蒙之民们顺利逃走，一行人闯入教会，但僧兵们看到之后吓得全都逃跑了，于是得以顺利离开教会。但是走到桥上，黑骑士阿尔巴多出现在了面前，但却没有挡住凯乌斯……

被打倒之后，阿尔巴多让众人离开了。

“让他们逃走吗？传闻中高傲的黑骑士团团长竟然会做这种事。”鲁休斯出现在背后。

“哼，他们是比想像中更不好对付的家伙，这下越来越有趣了。……说起来，被处刑的兽人还活着，这是怎么回事？”

“这跟你没关系，爱惜生命的话就不要牵涉进来，你只要好好守护首都就可以了。”

众人逃到城门口，却被黑骑士堵住，后面的阿尔巴多

已经赶到，情急之下众人跳下桥落入水中，顺着河流冲往下游了。



ヤスカ

取得物品

ライフボトル	ミーナ的家
白のかけら	ミーナ的家
暗锅のレシピ	杂货屋
ドレインチェック	杂货屋
アップルグミ	宿屋２楼
ポイズンムース	宿屋２楼
パイングミ	宿屋２楼东房间
ローズマリー	宿屋２楼东房间
レッドセージ	宿屋２楼东房间
ヒットボトル	宿屋２楼西房间
リバースドール	宿屋２楼西房间（白天）
赤の石	港の仓库
1000G	港の仓库
黄のかけら	港の仓库

流程

- 四处转一圈搜刮点东西后到宿屋剧情。
- 出村向北前进，过了地图右上方的桥发生BOSS战。
- 过了桥继续前进，渡过地图最上方的桥来到北の门。
- 剧情后进入北の门（关闭的大门左边的小门）。

醒来之后，凯乌斯发现自己被冲到了一个不知名的地方。看了一下四周，爸爸和阿利亚也躺在周围。

“爸爸！阿利亚！啊！爸爸受了很重的伤啊！”

阿利亚也醒来了，她查看了一下拉姆拉斯的情况，看来十分严重，用魔法也无法医治，必需赶快找医生治疗。

但他们不知道，这时罗米已经悄悄来到他们附近。

“嘻嘻嘻……终于找到你们了。就算你们逃出来，束缚魔法可还没有消失，所以逃走也是没有用的……哼哼……这是我送给你们的小礼物，你们父子开心地玩吧，嘻嘻嘻……”

罗米使用了束缚魔法，拉姆拉斯突然兽人化了。

“怎么了？爸爸！”凯乌斯还不明白发生了什么事。

“是束缚兽人的魔法！有人在操纵他！”阿利亚不愧是教会的人，一下就看出事情的缘由。

“那时侯的魔法还残留着吗！爸爸！”

这时侯拉姆拉斯不由分说地开始攻击凯乌斯，凯乌斯迫不得已把拉姆拉斯击倒了。倒在地上的拉姆拉斯变回了人形，但是已经奄奄一息。

“爸……爸……为什么会这样……”

“嘻嘻嘻，爸爸被你打伤了哦。”罗米出现，带着怪笑来到凯乌斯面前。

“罗米，是你干的吧！为什么要做这么过分的事……”阿利亚愤怒地谴责罗米。

“哎呀，这不是阿利亚吗。你好啊，在和这个小男生约会吗？打扰你们真是不好意思，要是你被爸爸杀死了，我就可以轻松地回收森特石呢。算了，没关系，我亲自动手就行了。”

“休想！”

拉姆拉斯站了起来，挡在凯乌斯面前，即使已经奄奄一息，仍然要保护自己的孩子。但是虚弱的他一下子就中了罗米的魔法，变成了石头人。

“爸爸！”

“这就是兽人的下场，死的时侯还能漂漂亮亮的真是太好了。虽然我并不喜欢这样。”

“你……为什么要杀爸爸！……我绝对不原谅你！”凯乌斯愤怒之极，体内的兽人之血觉醒，突然兽人化了。即使罗米也阻挡不了兽人化的凯乌斯，被打败之后，罗米使用瞬移逃掉了。

“凯乌斯……”

“为什么……为什么爸爸会……为什么我周围的人都死了！我什么坏事也没有做啊……爸爸……是我亲手伤害了爸爸。你看！这个伤是我干的，是我！”

“不要这样，凯乌斯。”

“一定因为我是兽人，因为我也是兽人所以会做这种事。你看到了对吧……我变成兽人的样子，因为我是野兽，所以会攻击爸爸。”

“清醒一点！凯乌斯！你是雷蒙之民……这是事实。但是你的父亲的死和这个没有关系！今后该怎么办我们一起来解决吧。好吗？”

冷静过后的凯乌斯和阿利亚一起，前往附近的小镇亚斯卡（**ヤスカ**），以和大家汇合。来到小镇，刚进去就看到了露菲亚。

“凯乌斯！阿利亚！你们没事太好了！”

“露菲亚，你声音太大了……”

“什么嘛，亏我这么担心你……”

“对不起啦，我也很高兴露菲亚你平安。对了，弗雷斯特和迪鲁奇斯呢？”

“他们在旅馆……嗯？叔叔呢？”

“……”

“我们到旅馆再说吧。”

在露菲亚的带领下，凯乌斯和阿利亚进入旅馆，向大家说明了事情的经过。

“……你父亲的事我们也很遗憾，你心里很不好受吧……请打起精神来。”

“还不止这样。在罗米杀死父亲的时侯，我无法抑制自己……而兽人化了。”

“凯乌斯会兽人化！？”露菲亚大吃了一惊。

“这样吗……因为你没有兽人之印，所以我也没有想到……”弗雷斯特也感到很惊讶。

“但多亏了凯乌斯的变身，我们才得以击败罗米逃脱。”阿利亚补充道。

“真是出乎意料的发展呢，不过你因此而救了自己和阿利亚，凯乌斯。”

“我的力量救了别人……”

“也许你会讨厌兽人化时出现的凶暴表情。但那是因为你为父亲着想时侯才出现的，这点是不会错的。要你马上适应还没办法，但这点请不要忘记。”

“嗯，我知道了……”

迪鲁奇斯站了出来。

“那么我们就来制定一下下一步的行动方针吧。首先是我们不了解的事，教皇在那个地下牢关了这么多雷蒙之民，究竟是想干什么？我知道他们在找贝森特石，但那个东西到底有什么用呢？阿利亚你有没有线索？”

“我也没想到地下牢里会有这么多雷蒙之民，也许是为了生命之法也说不定。生命之法是最终极的魔法，据说可以召唤回死者的灵魂，对活人使用的话便可以不老不死。”

“能召唤回死去的人？这种事有可能吗？”

“我也不知道，但我也有点相信教皇能够做到。为了施行生命之法，才需要贝森特石，但是教皇不知道怎么制造贝森特石，所以为了寻找贝森特石而抓来雷蒙之民。我猜大概是这样。”

“贝森特石就是那个红色石头对吧？那个石头是雷蒙之民的东西？”露菲亚向阿利亚问道。

“我也不是很清楚，但听说贝森特石是雷蒙之民做的。里面蕴藏了巨大的魔力……当然这是不是事实就不清楚了。但是教会有记载说在兽人战争的时侯曾经生成过巨大的贝森特石。那个巨大的贝森特石所在地只有雷蒙之民才知道。拷问雷蒙之民应该就是为了问出这个地点。想要得到巨大的贝森特石，应该是想实施大型的生命之法，因为至今实施的生命之法都失败了。生命之法……有令人想不到的副作用存在，下水道的黑色魔物，就是生命之法之后出现的，传闻那就是生命之法的副产物。”

“果然是这样……所有事情的原因都在这个大陆。”迪鲁奇斯总算找到了原因所在。

“现在确定的是，没有贝森特石就无法进行生命之法，那么只要凯乌斯拿着一个，就能阻止一次试验。”

“贝森特石一共有几个？”弗雷斯特问道。

“这就不知道了，不管怎么说都是很古老的故事流传下来……说起来沙漠里有雷蒙之民的故都雷蒙（**レイモーン**），去那里说不定能找到些什么。”

“好吧，虽然目的不同，但我们是同伴！这就向沙漠出发吧，不过这段路相当长……据说北之门有一个对雷蒙沙漠很了解的商人，我们也许能问道有用的情报。”

于是在弗雷斯特的带领下，一行人报着复杂的心情，开始动身前往北方的北之门。

就在南北交接的河流处，一行人渡过了桥，这时出现了一个不想见到的人物——黑骑士阿尔巴多。

“太慢了！兽人的少年。从那么高的地方跳下去，竟然没淹死都还活着啊，不愧是拥有小强一般的生命力。”

“你说什么！”凯乌斯一见到这家伙就不爽。

“黑骑士大人，你是叫阿尔巴多是吗？你们为了什么离开首都这么远来到这里呢？身为黑骑士团的团长，守护首都不是你的责任吗？”迪鲁奇斯站出来交涉。

“就如你所说，我不该离开首都。但是情况有变，前几天从教会地下逃脱的兽人们偷偷潜入大公殿下的城堡里，而且还把卧病在床的大公殿下给杀了。发生这种事，我们黑骑士团有理由不来报仇吗？大公殿下的逝世对政局影响很大，最后便让我统率所有的骑士团了。”

“你……你竟然利用了那场行动！想把责任推到我们身上！”

“哼，现在你们是全国通缉的叛国贼，全国的骑士都回来追讨你们的。只是……我不会眼看着近卫骑士交给你们的东西被教会夺取。老实说我全部都知道，但是我在那之后，就知道光凭力量是赢不了教量的，那些东西不能落到教会手里，而近卫骑士得到的东西，恐怕是国王的持有物吧。那东西教会的僧侣也在找，所以才把少年和少女的双亲都杀了。”

“你怎么会知道爸爸和妈妈的事？”露菲亚感到很吃惊。

“你们还没想到吗？和我合作的话，不管是不知道的事还是报仇的事都能达成。”阿尔巴多竟然厚颜无耻地想要收买凯乌斯。

“不管是谁！我都不会把东西交出去！”

“没错！而且，我最讨厌在别人背后偷偷摸摸耍小手段的家伙！”

“看来交涉破裂了呢，不识时务的愚昧者，那么就用武力让你们屈服吧！”

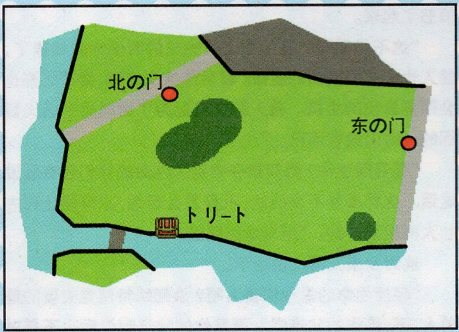
一场大战之后，阿尔巴多被打败了。凯乌斯一行趁着骑士团陷入混乱转身逃走了。逃出一段路程后，弗雷斯特感叹道。

“那家伙……竟然杀了大公。为了自己的地位和权势不择手段了。看来又是我们背了这个黑锅。”

“真是令人生气，竟然利用我们。”凯乌斯也很气不过。

“还一副不可一世的样子，下次再遇到一定要好好教训他一顿。”连露菲亚也非常讨厌这个人。

“……闲话就到此为止吧，好不容易逃出来，我们赶快到雷蒙去吧。”



北の门

取得物品

アタックシンボル	杂货屋
ビーフシチューのレシピ	杂货屋
スパめしバーガーのレシピ	杂货屋
テント	武器防具屋 2 楼
黑のかけら	武器防具屋 2 楼
ペトリフムース	武器防具屋 2 楼
スペクタクルズ	宿屋 2 楼
1500G	宿屋 2 楼
ミックスグミ	宿屋 2 楼
绿のかけら	存档点
エリクシール	存档点
ルビー	存档点

流程

进北の门后分队行动，四处和 NPC 对话打听情报。

在杂货屋二楼和 NPC 对话剧情。

到一楼汇合，进入大地图剧情。

“呜哇……好大的城堡！”凯乌见到北之门后，发出感叹。

“在这种地方也有城堡呢。”连露菲亚也……

“呵呵，这个不是城堡哦，这是北之门，是间隔北之森、博格纳姆（ボグナム）的阿雷欧拉的边境。北之森有西方的博格纳姆和东方的阿尔凯姆（アルガム）两个区域，终年积雪，住着奥卡（オーガ）们。”弗雷斯特向他们解释道。

“你说欧加，那是会攻击人类的怪物对吧？”

“并不是这样的，他们也同样害怕人类，有学者说他们原本是雷蒙之民和人类的祖先。在雷蒙衰亡、人类取得阿雷欧拉霸权的时侯，把住在这一带的奥卡全部赶到博格纳姆去了。他们当然会反抗，不时对这里发动攻击。为了阻止他们，所以建造了这个坚固的防线。而想要进入雷蒙沙漠的话，必需通过东部类似的东之门。我们先进去补给一下吧。”

“这里是骑士团驻守的，进去不会有麻烦吗？”

“如果被发现了就逃到博格纳姆去吧。”

一行人进入北之门，却没有受到阻娆，顺利地进来了。

“看来通缉令还没有送到这里呢。”

“那现在怎么办，慢吞吞地会被黑骑士和僧兵追上的。”凯乌斯非常担心。

“不要焦急，凯乌斯，我明白你的心情，但是不准备充足是很危险的。”阿利亚对他说道。

“对，凯乌斯，首先要做好补给。还有收集情报。要找到对雷蒙沙漠知道很详细的商人。迪鲁奇斯大人，在这里也分成两队行动吧。”

“说得也对，那我就和女孩子们一队，当作是护卫一起行动吧。”迪鲁奇斯自告奋勇。

“这次阿利亚变成姐姐了，姐姐！”露菲亚似乎很喜欢这样的事。

“姐姐……”阿利亚嘀咕着……

“那准备完成就在这里集合吧，凯乌斯，和我一起行动吧。”于是凯乌斯来到弗雷斯特身边。

“凯乌斯，不要逞强哦，而且不要乱吃奇怪的东西。”露菲亚叮嘱道。

“这种事不用露菲亚说我也知道！”

“是吗……这样就生气，真是孩子气。”

“你说什么！”

“好了好了，别吵了，这里是骑士团的势力范围，行动要多加小心，解散吧。”

凯乌斯和弗雷斯特来到二楼，很轻松地找到了传说中的商人。

“居然有这样的小孩在旅行，你们是被流放的人吗？”

“什么小孩！我已经 15 岁了，不是小孩了！是一个男人了！”

“哈哈哈，真是不好意思，让你生气了。你们是从哪里来的？想去哪里呢？”

“我们从南方来，想去沙漠。”

“你们当真？那我给你一个忠告，那里是一个死之大地，有不少寻找兽人的宝藏的冒险家进去了都没回来。却一点都没听说找到宝藏的事。”

“兽人的宝藏？死之大地？那是什么东西。”

“你不知道吗？沙漠中心有着兽人留下来的都市，就是雷蒙之都。但是在兽人战争的时侯，变成了一片废墟。周围的土地也因为战争的关系，变成一片荒漠，水也没有，草木都无法生长，所以叫做死之大地。”

“我知道了，谢谢你！”

打听到想要的情报后，两人便到门口和迪鲁奇斯汇合。

“好慢啊，你们两个。”迪鲁奇斯已经在这里等他们了。

“我们问到情报了，沙漠中心果然有雷蒙之都。为了找遗产，好像还有许多小偷之类的家伙前去。”

“阿利亚，雷蒙之都这么有名啊？”

“我也只听过传闻，因为那是兽人战争的主战场。但是在战争之后就修建了东之门，无法自由往来。听说都市周围沙漠化，出现了很多凶暴的怪物……普通人无法靠近，说不定就是为了守住生命之法的情报也说不定。雷蒙之民原本以雷蒙之都为中心生活，那里原本不是沙漠，而是一片富饶的土地。不知道为什么会变成现在这个样子。”

“刚才从商人那里听说是战争的关系……但究竟要如何才能造成这样的后果……”

“有种说法是兽人战争时使用了大规模的魔法仪式，造成了暴走，变成了这样。而实情就不得而知了。”

“好了，情报也收集到了，我们快点动身吧，现在必需要穿过东之门了。”

东の门

取得物品

エリクシール	入口大门
赤の石	存档点
青の石	存档点
ベルベーヌ	存档点
オパール	武器屋
デリスエンブレム	武器屋
ライフボトル	酒场
フルーツサンドのレシピ	酒场
アップルグミ	宿屋
1500G	宿屋
烧き鱼のレシピ	宿屋

流程

在门前发生剧情战斗，兽化的カイウス单挑三人。

进入东门后整理好装备，和守门的士兵对话进入死之地。

一行人来到东之门外，没想到罗米和鲁休斯已经在这里等着他们了。

“是菲鲁恩的兽人小孩和司祭的女儿，把你们从近卫骑士那里得到的贝森特石交出来。”鲁休斯率先开口了。

“你们竟然……竟然把我父母杀了！还有凯乌斯的爸爸！身为教会的人还随便夺去人的性命！”露菲亚看见杀父仇人，愤怒地上前质问。

鲁休斯听了这话吃了一惊，转身问旁边的罗米。

“……这怎么回事，罗米。是不是你又随便杀人了。”

“只不过是个兽人而已不是吗？反正只是一个没有贝森特石情报的垃圾而已。”

“……”鲁休斯听到罗米这番话，顿感无语。

“不准你这么说！”

“快点把贝森特石交出来，这样的话就放你们走，也不会增加无谓的牺牲。”鲁休斯向凯乌斯威胁道。

“胡说什么！你这个杀人犯！”露菲亚气愤极了。

“你好像搞措了什么呢，你爸爸妈妈不时我们杀的。是在村子里的兽人要逃走的时侯杀害的呢。”

“别骗人了！明明那个时侯是你把叔叔和阿姨杀掉了！”凯乌斯站了出来，他是当时唯一的目击者。

“你自己想一想？自己的父亲杀害了你双亲的事，凯乌斯一定不会说的，他和他的父亲是兽人，是野兽。你用自己的心去感受真正的事实吧。不过你要是恨我们的话，我也会原谅你的，因为我的心胸很宽大。”

“我的爸爸才不时野兽！叔叔和阿姨是你杀的！我不能原谅你！”

这时暴怒的凯乌斯突然兽化，瞬间击倒了罗米，但自己也因为体力不支而倒地。

“凯乌斯！”露菲亚担心地跑过去查看凯乌斯的情况，这时罗米趁机逃走了。

“弗雷斯特，凯乌斯要不要紧？”迪鲁奇斯询问同是雷蒙之民的弗雷斯特。

“……大概没关系，不过要等他醒过来还需要一段时间。”

“是吗……总之现在这样也没法前进，我们露营等他醒过来吧。”

大家围着篝火等待凯乌斯醒来的时侯，只有露菲亚一个人在远处心事重重，第一次目睹凯乌斯变身的他还是无法立刻接受这个事实。

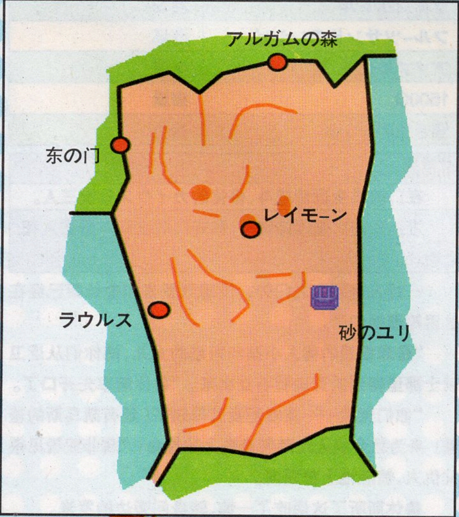
过了一段时间后，凯乌斯终于醒过来了。

“呜呜……嗯，这里是……刚才我怎么了……”

“你醒来了就好，凯乌斯，真担心你就这样醒不了了。”

“……我又兽人化了吧？现在没有什么变化吧？从爸爸死掉那时侯就没再变化过……我的身体究竟怎么了呢，而战斗的时侯我一点记忆都没有，万一我又兽人化，说不定会攻击大家……就像爸爸那时侯一样……”

弗雷斯特走到凯乌斯身边。



“凯乌斯，不用担心，这是雷蒙之民的觉醒而已。你现在还不习惯，所以无法控制自己的力量，我会慢慢教你。虽然我不知道之前为什么一直没有觉醒，但这是雷蒙之民都会有的事，没有什么好丢脸的。不管变成什么样子，你仍然是你。”

“谢谢，迪鲁奇斯和弗雷斯特……”

此时露菲亚心情十分复杂，独自一人走到远处。

“凯乌斯是兽人……是雷蒙之民……看着凯乌斯战斗的时侯，我居然会觉得害怕，那种超越人类的强大力量……之后我该怎么面对他才好……”

ラウルス

取得物品

セボリ–	武器屋
パラライパウダ–	武器屋
レモングミ	武器屋
青の石	酒场
黄の石	酒场
ライフボトル	宿屋
ガ–ネット	宿屋
ペトリフパウダ–	食材屋·道具屋
黑のかけら	食材屋·道具屋
フル–ツ盛り合わせのレシピ	食材屋
カレ–ライスのレシピ	食材屋
50G	食材屋·道具屋

流程

四处和 NPC 对话收集情报，收集完成后自动剧情。

进入大地图，向中心的レイモ–ン前进。

走出东之门，眼前是一片风沙掩盖的荒野，毫无生气……称之为死之地完全不为过。

“真的是一片荒漠呢！这种地方会有生物吗？”

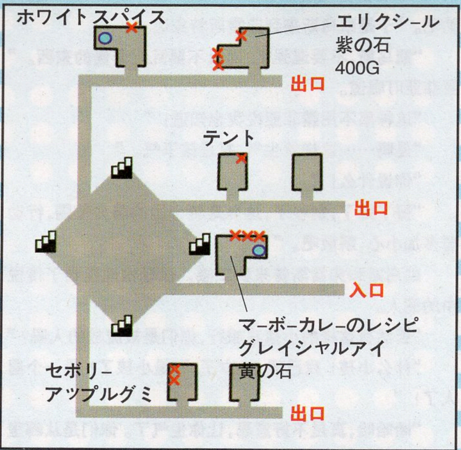
“在兽人战争的时侯一定发生了什么事，或许在收集贝森特石的时侯发生了什么。”

“但教皇和异端审判官开始实施生命之法也是数年前的事而已。”

“的确有点奇怪，但不活着通过沙漠就没有意义了，小心前进吧，往南去有沙漠里仅存的城镇拉鲁斯(ラウルス)，我们去那里补给一下”

经过艰苦的沙漠旅行后，一行人达到目的地拉鲁斯，这里是靠近海边的一个港口城市，正因为如此才得以在雷蒙沙漠中得以残留。

レイモ–ン



流程

从右边的楼梯上二楼图书室剧情。

剧情后自动离开レイモ–ン，从大地图去东の门。

在东の门外发生 BOSS 战。

剧情后前往大地图北部的アルガムの森。

在拉鲁斯做简单的补给之后，开始往真正的目的地雷蒙之都出发，目标是沙漠的正中心。

到达雷蒙之都，放眼忘去全是雷蒙之民被石化后残留的尸体。

“……这里是雷蒙之都？根本就是个墓场……”

“我……好怕，感觉好像有很多双眼睛在看着我们。”露菲亚感到毛骨悚然。

“雷蒙之民似乎都变成了石像，带着痛苦的表情。就像……灵魂被抽走了一样。”

“确实不是一个让人心情愉快的地方，我们快点进去调查情报吧。”

众人来到二楼，这里存放着很多书籍，看样子是一个图书馆。正当众人分头寻找有用的书籍的时侯，背后传来一个熟悉的声音。

“没有必要找了。”出现的是罗米和鲁休斯。“等你们好久了，还担心你们会不会就在沙漠里倒下了呢。”

“又是你们！”凯乌斯见了仇人，立刻进入战备状态。

“是我们在等你，为了不让你们白费力气。”罗米说话还是那么阴阳怪气。“这里有用的东西全被教会拿走献给教皇大人了。”

“生命之法是什么！在这里能够找到对吧！”阿利亚质问罗米。

“让我来告诉你吧，”鲁休斯站了出来“教皇大人很担心这个世界，因为人类和兽人以及奥卡互相伤害，互相争斗。为了回复世界和平，所以教皇大人想要召唤那些失去的生命再度回到这个世界。这样就可以切断一切仇恨的锁链。”

“为了这个就要牺牲雷蒙之民吗？为什么把什么都不知道的雷蒙之民抓起来拷问，就为了贝森特石！这样的世界叫做和平吗？这是一种傲慢！”一向冷静的弗雷斯特也愤怒了起来。

“这不是傲慢！在生命之法完成的时侯你就知道了，兽人也会取回他们的生命。最后连这个废墟，雷蒙之都也会回复当初的生机。兽人狩猎只是为了完成这个远大目标的一时的痛苦而已。”

“要召回生命？随便就夺去别人性命的你们还有脸说这话。这种事是不可能的，不管怎么理想，不可能让死去的人再次复活的！”凯乌斯怒吼着。

这时罗米又再次说话了。

“轻视生命的是你们兽人吧？杀死纳特威克夫妻的是兽人，不，是你的父亲呢。而且你的父亲到最后也不是对你张牙舞爪的，你也是一样，变成野兽很快乐吧？以野兽的姿态撕咬敌人的骨肉，连做梦也在战斗不是吗？相当令人愉快呢！”

“……我不记得！这种事我不知道！”

“你父亲也是一样，杀死纳特威克夫妻的时侯也很高兴呢……”

“住口……”露菲亚显得痛苦极了。

“说谎！才不是我爸爸做的！全部都是你干的！”

“住口……”

鲁休斯再次站了出来。

“停止争论吧，兽人轻视生命是有证据的，像你手里拿的贝森特石，那就是用兽人的灵魂而做成的东西。”

“你说什么！”

“你从近卫骑士那里得到的贝森特石，那是数千人份的兽人的生命。”

“什么……数千人！这么可能有这种事！？”

“确实以现在的技术是无法想像的。但是一百年前的兽人就有可能。兽人战争一开始，就是从兽人开始的，是兽人和兽人之间的战争。在战争最激烈的时侯，雷蒙之都的宰相克贝尔（クベ–ル）为了抵抗包围都市的反乱军，使用了强力的魔法仪式来对抗，但那里仪式需要强力的触媒，于是他便牺牲了全城的市民，把他们的灵魂吸出，而结晶成触媒。而这个结晶，就是你手上的贝森特石，是用被同族背叛的兽人的生命所变成的石头！”

“真、真的吗……”

“怎、怎么可能这样……”迪鲁奇斯和弗雷斯特受到很大的动摇。

“这样你们就了解了吧，疯狂的人是你们的祖先，而把那东西拿来利用有什么不对？让死去的兽人复活那是教皇大人的慈悲。希望你们能够了解。”罗米补充道。

“骗人！不要再说谎了！那为什么要杀了叔叔和我的父母！说什么雷蒙之民牺牲同伴来做贝森特石！你们不要再说谎了！”说着露菲亚冲到了罗米面前。

“你要做什么？打算杀了我吗？”罗米仍然用轻视的语气对面前的露菲亚说道。

“露菲亚！回来！”凯乌斯也冲了过去，但被鲁休斯挡住。

“不好意思，你们的对手是我。”

经过一场战斗，终于打败了鲁休斯，这时他的面具掉了下来。没想到他的脸，和凯乌斯长得一模一样！

“咦?！”

“他的脸和凯乌斯……”

“这是怎么回事？”

众人全都呆住了。

“鲁休斯，你到底是什么人！”凯乌斯首先回过神来。

“我没必要回答你们，但是你们真的很强，光凭力量是抢不到贝森特石的，不过……已经太迟了。”

这时凯乌斯才发现罗米和露菲亚已经不见了。

“露菲亚！你们把露菲亚带到哪里去了！”

“她暂时交给我们，想要回来的话，就拿你的贝森特石来换。决定之后就到东之门来吧。你不会丢下她自己逃走吧？”

说完鲁休斯用瞬移逃跑了。

另一边，露菲亚已经被带到了东之门。

“我是人质对吧，为什么不把我关进牢里？”

露菲亚对鲁休斯说道。

“我不会做这种野蛮的事的，你在这里的时侯是我们的客人，只是你不能离开这里而已。”

“不能离开的话，那不跟监狱一样。藏在你的面具下的脸，一定也和面具一样冷漠。”

“你怎么想我的事都行，只是我有不能理解的事。你为什么和兽人在一起？他们是可怕的野兽，会伤害人类，也许具有毁灭世界的力量。”

“……这和你没关系，反而是你们，为什么那么残酷地狩猎兽人。”

“我是为了教皇的理想而狩猎兽人。……只要是教皇的命令我什么都听从。教皇是充满慈爱的人，他爱着所有的人和事物。只要生命之法成功，兽人也会复活，所有的人民都会过上和平的生活。为了这个理想我们不惜背负杀人者的罪名。”

“你在说什么傻话，你只是被教皇利用了而已。”

“不要说的像你什么都知道一样！我没有被操纵，我只是依照我自己的意志帮教皇做事而已。教皇要用生命之法来拯救世界，无论如何都要贝森特石，所以我会继续狩猎兽人。”

“就算最后拯救了世界，让大家复活，为了这而杀害了无辜的人和雷蒙之民，这绝对不会是好事！……我也不会原谅杀了我父母的你们！”

“……我并没有看到你父母被杀死的时侯，我只是听说是被兽人杀死的。”

“骗人！就算你这么说，想骗我是不可能的！”

这时候罗米出现了。

“不，是真的！你的双亲是被兽人杀死的。”

“骗人！”

“我之前都说了，你仔细想想看，教会的人怎么会杀害司祭呢？你相信那个兽人少年所说的吗？你也看见那个少年变成兽人的样子了吧？真恐怖……不管身体还是心灵都变成了野兽。他变身的时侯，就无法分辨善恶了，而且会把在场所有的人都杀死。”

“……住口……”

“凯乌斯也伤害了自己的父亲不是吗？你听说了对吧？”

“住口！不要再说了！我不知道……到底该相信什么……”

这时侯鲁休斯开口了。

“我相信教皇大人需要我，像你们那种关系，我才无法理会。……凯乌斯也是。”

“凯乌斯……凯乌斯怎么了？你和他有什么关系？”

“我是凯乌斯的影子……和你说的太多了，今天就到此为止吧，也该到了你同伴拿贝森特石换人的时侯了。拿到贝森特石就会放你走的，我们是教会的人，请相信我们。”

说完鲁休斯和罗米都离开了。露菲亚独自一人还在烦恼。

“爸爸……妈妈……我该怎么做……我该相信什么才好？”

在东之门外，凯乌斯一行已经到达了。鲁休斯和罗米也带着露菲亚来到东之门外。

“你们带着贝森特石对吧？”

“在我手里，按约定把露菲亚还来。”

“先把贝森特石交出来。你一个人走到坡道的中间。”

凯乌斯走上前，将贝森特石交给了罗米。

“真是好棒的贝森特石，谢谢了。……这里面有多少兽人的生命呢？”

“我已经把贝森特石交给你们了，快点把露菲亚放了！”

这时露菲亚却犹豫了起来。

“凯乌斯……我……我不能过去……”

“你在说什么！露菲亚！？”

“我不知道该相信什么……我不能过去……”

“露菲亚……你们！到底对露菲亚做了什么！”

罗米走回到露菲亚身边。

“什么都没做啊，只是让他知道实情而已。比如兽人是多么可怕的野兽，我只是让他察觉了这件事而已。比如说你！”

“我……？是说我吗？”

“很遗憾，她本人说不愿意过去，贝森特石我们确实拿到了，你们现在就随便去哪吧。”

“因为我是雷蒙之民的关系吗？露菲亚！是我的错吗？露菲亚！因为我是雷蒙之民吗！？”

“……凯乌斯，对不起，我……我……”

“……算了……你要这么想的话也没关系……”

突然间凯乌斯的项链和贝森特石产生共鸣开始发光。

“发光了？怎么回事？那个项链也是贝森特石吗？”

鲁休斯拿着贝森特石，感到十分吃惊。

“糟了，出现共鸣了。”

“把那个贝森特石也交出来！”

“不！这个是妈妈的遗物！绝对不会交给你们！”

“妈妈……”鲁休斯一下子陷入了沉思。

这时罗米说话了。

“真是不听话的兽人，她会怎么样都没关系吗！？”

“你不是说拿到贝森特石就让大家离开的吗？你这个骗子！”露菲亚对着罗米大骂。

“我可不知道他有两个！”

“你骗人！大家快逃！”

“真是吵死了！把他们杀了再拿贝森特石！我会让你和父母见面的，乖乖呆在那里！”

“果然是你杀了我的父母！”

“真像你的父母，很迟钝呢。”

“你竟然……竟然……欺骗我！”

露菲亚冲上去攻击罗米，却被鲁休斯拦住了。

“慢着，你不是她的对手，不要白白送命……”

“鲁休斯！不准靠近露菲亚！”凯乌斯愤怒地冲了上来。

“先担心自己比较好吧？快点把贝森特石交出来！”罗米出现在凯乌斯面前，摆出开战的架势。

“罗米，住手！凯乌斯是我……”

没等鲁休斯说完，罗米已经和凯乌斯大打出手，经过一番较量，罗米终于不敌。

“呼呼……可恶……要是你死了，就能……开门……可恶！”

说完罗米用瞬遗逃走了。鲁休斯走上前来，

“……每次都能让罗米陷入苦战，凯乌斯，你具有这样的力量，要不要加入我们？我去和教皇说明看看。”

“你在胡说什么！杀了我的爸爸和露菲亚双亲，现在居然要我加入你们！”

“没错！我们绝对不会成为你们的同伴！”露菲亚也站了出来。

“就算这样也不会吗？”

说着鲁休斯拿下了面具。就如之前见到的，他和凯乌斯长得一模一样。

“和凯乌斯好想……这是怎么回事……”露菲亚惊呆了。

“我是你的弟弟，凯乌斯。”

“怎、怎么可能……这……你让我怎么相信！”

“因为凯乌斯是和妈妈在一起，而我是和父亲，所以我们并没有一起生活过。”

"骗人……骗人的吧……"凯乌斯现在还是一片混乱。

"就因为你是凯乌斯，所以你一定知道我说的不是谎言，我再问一次，凯乌斯，加入我们吧？让我们拯救兽人，是人类不再迫害兽人，生命之法才能实现这一切。"

"我是不会相信这种事的！你也是！既然说是我弟弟，那你也是雷蒙之民吧！"

"……看来你和我果然已经踏上不同的道路了，不能让你加入真是遗憾……"

说完鲁休斯也离开了。

"露菲亚！露菲亚你没事吧？"凯乌斯跑到露菲亚身边。

"……我不要紧。"

"太好了，你平安无事就好。"凯乌斯松了一口气。

"凯乌斯真的很担心你，他总是把你的事放在第一位呢。"弗雷斯特向露菲亚说道，凯乌斯赶紧打断了他。

"弗、弗雷斯特！不要多嘴！"

"……大家，对不起让你们担心了。……谢谢你，凯乌斯。我……"露菲亚内疚极了。

"我、我没关系啦……反正你一直都这么不听话……我会一直保护你的。"

"不听话真是不好意思呢！不过我想我应该比凯乌斯好多了。"

"什么！我都是有认真想过才行动的！"

"凯乌斯会思考这根本就是不可能的！"

"喂喂、刚和好就吵架吗？好啦，你们两个！"迪鲁奇斯前来打岔，不然他俩会一直吵下去。

"好的，哥哥，我最听哥哥的话了。"露菲亚一下子就老实了。

"我很在意生命之法，调查生命之法根源的话，也许能找打阻止的办法。"

"其实有个办法可以知道答案，虽然我一直不想说，在这里的北方有我的故乡。"弗雷斯特突然说出了一个劲爆的消息。"在北方的森林里有一个村子，名称是赛撒(サンサ)，十八年前前往首都坚纳的八个雷蒙之民都是出身自那里。那个森林里有奥卡出没，所以一般人不敢靠近。"

"明白了，那就去赛撒找出生命之法的究竟吧。"

于是众人都动身往北前进，这时阿利亚问道，"要回出生的故乡，可为什么弗雷斯特的表情这么难过？"

"因为他……是曾经舍弃故乡的人。在坚纳事件中，活下来的他逃到了圣西比亚，但是和他一起逃走的其他同伴都死去了，他至今一直认为是自己舍弃了同伴，为了解决这件事，才回到了阿雷欧拉，对他来说，坚纳事件犹如昨天发生的一样。"迪鲁奇斯向阿利亚解释。

"……真是越心酸的旅行。"

"嗯……"

走在路上，由于天色已晚便停下生篝火休息。露菲亚一个人站在高处，颇有心事。

"雷蒙之民是恐怖的野兽……但鲁休斯自己也是雷蒙之民，这是怎么回事呢，对我来说凯乌斯是青梅竹马，而弗雷斯特是重要的同伴……究竟该相信什么才好……"

"露菲亚，一个人呆在这种地方很危险的。"凯乌斯走了过来。

"……凯乌斯。"

"怎么了呢？露菲亚在烦恼事情，一点都不适合你。"

"真没礼貌！就算是我也会有一两个烦恼的！……凯乌斯，我可以问你吗？当你知道自己是雷蒙之民的时侯，有什么想法？"

"……老实说我并不相信，什么都没想。但是养育我的爸爸总是这么对我说……不管遇到什么痛苦的事都不能避开双眼，而是去接受。真实是躲不开的，接受命运活下去才行。"

"接受命运……"

"就算我是雷蒙之民，但我是凯乌斯，这点是永远不会变的，我会继续做我自己。而且我觉得爸爸是雷蒙之民是一种荣耀，弗雷斯特也教了我这样的事。的确兽人化的模样看起来十分可怕，但是露菲亚，我是不会变的，请你记住这一点，"

"嗯，我懂你的心情。"

"我也要让鲁休斯了解到这件事。继续憎恨自己体内的雷蒙之民的血液是多磨悲哀的事，我要让鲁休斯知道，我对自己是雷蒙之民感到很骄傲。"

"怎么突然觉得凯乌斯有点帅呢……"

"我本来就很帅，是你没发现而已。"

"嘻嘻……是这样吗？老是关在我家仓库哭泣的人是谁啊？"

"那是小孩子时侯的事了，而且关我的人就是露菲亚你！"

"所的也是……我们小时候真的是随时都在一起呢。凯乌斯……对不起。"

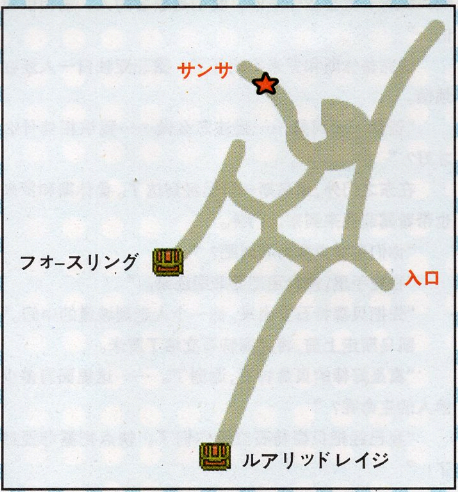
"别在意了，露菲亚。你道歉这件事本身就让人觉得很不自在。"

"什么嘛！"

"我们该走了，露菲亚也快点跟上吧！"凯乌斯说完离开了。露菲亚看着凯乌斯的背影自语。

"谢谢，凯乌斯……说的也是，即使凯乌斯是雷蒙之民，但他仍然是我认识的凯乌斯，就算人类害怕兽人，我也相信我的同伴，就像爸爸相信凯乌斯的爸爸一样。"

アルガムの森



流程

来到サンサ村入口处发生 BOSS 战。

来到森林深处，突然在远处发现一个身形巨大的奥卡挡住了去路。

"大家等等！有奥卡。"阿利亚首先发现，提醒大家。

"……这里怎么也会有奥卡的。"

"是啊……不过他是首领也说不一定。"

"他是人类和雷蒙之民的祖先对吧？能不能说服他呢？"

"很遗憾，奥卡对于同伴以外的人很残暴是出了名的。"

这时奥卡发现了他们，转过身来。

"被发现了！大家准备战斗。"

终于合力击倒了奥卡，终于得以进入赛撒村。

サンサ

取得物品

デラックスピザのレシピ	宿屋
青のかけら	宿屋部屋
海鮮サラダのレシピ	宿屋部屋
ペトリフム–ス	宿屋部屋
エリクシ–ル	道具屋
黑の石	武器防具屋
エスプリッツ	武器防具屋
ライフボトル	武器防具屋(夜晚)

流程

进入村子后剧情。

搜刮点东西后离开村子，前往ラウルス。

众人走进村子，却没看见一个人，原来村民们十分排外，看见有人类走了进来，便纷纷躲起来观察了。在同族的弗雷斯特的请求下，村人才同意让他们见村长。

"我就是这个村的村长，有什么事情非得要我知道呢？"

"其实我们是在找兽人战争时侯做出来的贝森特石，而且我们想知道生命之法的事。"迪鲁奇斯向他解释道。

"你们是阿雷欧拉的人吗?!"村长听到生命之法便显得十分激动。

"请等等，想要贝森特石的是教皇，教皇打算用生命之法复活某人，而进行了大量的试验。有雷蒙之民被抓，也是为了问出贝森特石的事情。"

"怎么会有这种愚蠢的事，又要重复过去了吗。阿雷欧拉也要和雷蒙走上同一条道路了吗?"村长非常感叹这个消息。

"请告诉我们，生命之法究竟是什么呢？"

"雷蒙在一百年前灭亡，而雷蒙的秘术也丧失了。书籍、记录、记忆……如今都在尘土之下了。流传至今的是，之所以变成今天的惨状，就是在兽人战争中某人使用了生命之法……"

"什么意思？生命之法不是能把生命召唤回来的魔法吗？"

"确实可以这么说，但生命之法也可以说是召唤出东西的方法。"

"……召唤？"

"雷蒙之民当初非常繁荣，但是因为繁荣而让人民相互争斗，最终造成雷蒙的灭亡。对此深感担忧的宰相克贝尔用从旅人那里打听来的方法打算拯救世界，但结果你们也看到了，只留下沙漠化的大地。仅此而已。"

得到想要的情报后，谜团却越来越多，一行人离开村长准备返回，只有弗雷斯特留下了。

"……"

村长对弗雷斯特露出慈祥的目光，这是长者对后代的眼神。

“……你已经长这么大了。”

“很久不见了，长老大人，真的很对不起……”

“你们已经很努力了，总之现在活的好好的，没有比这更好的事了。十四年前的事就让它忘记吧，那个时候活下来的人和你一样努力地活着。”

“除了我还有其他人存活吗？”

“你不知道吗？特鲁斯(トールス)还活着，他憎恨人类，自从从坚纳回来之后，就一直想要报复人类。特鲁斯锻炼自己，也训练着有相同志向的年轻人，就这样提高战力。他们现在打算从拉鲁斯进入坚纳，发起进攻。”

“怎么会这样，就算雷蒙之民再强，也无法敌过数量众多的人类的。我刚开始也一心憎恨着人类，但后来发现这是错误的，当我意识到这点的时候，就是回来打算做个了解的时候。”

“弗雷斯特，你没有错，但是特鲁斯他很痛苦，他看到太多同族流血了。”

“但是就这样白费生命，也只能加剧人类和雷蒙之民之间的鸿沟！为什么您不阻止他！”

“……我无法这么做，因为我也对十四年前的事后悔着……”

说完村长转身进屋了。

弗雷斯特赶紧把这个要紧的消息传达给了各位同伴，大家一致表示应该马上前往拉鲁斯阻止特鲁斯的行动。

ラウルス

流程

- 进村发生剧情战斗，兽化后的フォレスト单挑トールス。
- 到宿屋住宿剧情。
- 出村发生 BOSS 战，要打两次。
- 回村在码头和水手对话乘船来到ギャンナ。

进入拉鲁斯便看到有一群人集结在一起。

“特鲁斯！”

弗雷斯特走上前去。

“弗雷斯特！是弗雷斯特！你还活着啊！”

“嗯，从坚纳逃亡之后，我到了西边的圣西比亚。”

“圣西比亚……你到了很远的地方啊，我从那之后逃回了撒卡，就这样活到了现在，现在能够再会，真是要感谢雷蒙之神啊！”

“对了，那边的人类是？”

“因为很多原因一起旅行，不要紧，他们是我的同伴，是值得信任的人。”

“是吗，人类也可以心平气和地说谎。”

“特鲁斯……”

“我知道了，既然是你说的，我相信你。”

“特鲁斯，我是为了找你才来到这里的，我从长老那里听说了，你要去攻击坚纳，这件事就先停止吧！这是不对的，不要去伤害人类。”

“弗雷斯特！你在说什么！你还在坚持这样的事吗！你忘记十四年前的事了吗？那时侯我们提出和平共处的结果是什么？是他们把我们的同伴杀死！你看到了吧！”

“特鲁斯，既然你这么坚持，那看在我们的交情上，请人再等等，我要再去一趟坚纳，教会狩猎兽人的事有蹊跷。我要去解决这一切。我会打倒教皇，因为是他发起狩猎兽人以获得材料。我一定会说服人类的。”

“弗雷斯特……既然你这么说的话，就用力量来证实吧，你可以说服人类，你说你会打倒教皇，就让我看看吧。”

“……可以，来吧，特鲁斯！”

两人交战几回合之后，特鲁斯败下阵来。

“弗雷斯特，你的爪牙还没有退化呢！即使是继续磨练，也要追求和人类的和平吗？”

“嗯，这是活下去的同伴教我的。”

“是吗……那我相信你，我们就在这里等着。要是你失败的话，我们就会进攻坚纳，别忘记了。”

解决了特鲁斯的危机后，一行人来到旅馆休息。……到了夜晚，阿利亚一个人跑了出去，在他背后，迪鲁奇斯悄悄地跟着。

阿利亚来到沙漠里，四处张望了一下之后，阿尔巴多竟然出现了。

“如何，拉鲁斯有贝森特石吗？”

“没有贝森特石。”

“是吗，那兽人的暴动怎么样了？”

“他们的暴动暂时停止了，不会攻击坚纳。”

“太好了，那么就把拉鲁斯的兽人们除掉吧，顺便把凯乌斯也给解决了。那个村子里还有很多兽人，把他们都杀了，得到贝森特石，这样我就有了强大的力量！”

“你在说什么！阿尔巴多！他们没有犯任何罪，为什么要这么做！”阿利亚对阿尔多巴的话感到非常震惊。

“其实只要他们和教皇对立，放任不管也还有价值，但是情况有变，近卫骑士他们也在找贝森特石，在东西落到国王手上之前，我要先找到贝森特石。”

“就算这样也不用杀他们啊！”

“你说什么啊，阿利亚，兽人的存在本身就是一种罪！”

“不对！不是这样的！阿尔巴多……你清醒一点，回到以前那个温柔善良的阿尔巴多吧！”

“不是这样的，阿利亚，以前的我只是一个胆小鬼。失格只会害怕比我强大的人，而在一旁发抖的弱者。但是现在不一样，只要我有强大的力量，就不会害怕了。把兽人解决之后就是教皇！就以召唤魔物的罪名来处决他好了，再来就是王位，我会成为国王。而你就是王妃，女教皇也可以，随便你选。”阿尔巴多越说越激动。

“阿尔巴多，你已经不是我认识的阿尔巴多了……”

“阿利亚，你别忘了，以前就算害怕奥卡也得住在北之大地的时候。在天亮之前我会攻击拉鲁斯，你的任务结束了，马上离开拉鲁斯。你也不想被当成间谍杀掉吧。”

说完阿尔巴多离开了，迪鲁奇斯走了出来。

“阿利亚……想不到是你把情报给了他……”

“迪鲁奇斯！你什么时侯……”

“一开始就在了，因为你的样子很奇怪，我就一直跟在后面。”

“……对不起，阿尔巴多是我的青梅竹马，他要求我把你们的情报给他，在坚纳和凯乌斯他们接触也是受他之托。被黑骑士团追杀都是因为我……我知道道歉没有用，但是真的很对不起。”

“那现在你要丢下我们逃走吗？刚才那家伙是这么说的。”

“……不，我不打算再听阿尔巴多的话了，我要和凯乌斯说出全部真相，再次和你们一起战斗。”

“就算背叛青梅竹马也没关系吗？”

“现在的阿尔巴多已经不是我所认识的那个人了。看到凯乌斯之后我认识到了，我必须面对我的命运，虽然至今为止我一直在逃避，但现在我要和自己的命运抗衡，为了守护我重要的伙伴。”

“难得你有这样的觉悟，我会相信你的。”

“谢谢，迪鲁奇斯，遇到你真是太好了……”

迪鲁奇斯和阿利亚回到了旅馆，阿利亚对大家说出了一切。刚开始大家还无法相信，但在迪鲁奇斯的保证下，大家才接受了这个震惊的事实。

“阿利亚她帮了我们很大的忙，现在这样的关键时刻留下来帮助我们，我相信她！”凯乌斯站在了阿利亚一方。

“什么嘛，大家都这么说，我好想坏人一样，我只是很喜欢阿利亚而已，所以多少会有点不安啊……阿利亚，我可以相信你吗？”露菲亚走到阿利亚面前。

“露菲亚……谢谢你！大家……请让我再次跟你们并肩战斗吧。”

“当然！”

“……但是痛苦的是你自己啊，这样你就已经背叛阿尔巴多了。”

“我已经有心理准备了。”

“好，我们出村去迎击他们，不要让特鲁斯发现这件事。”

在迪鲁奇斯的提议下，一行人来到村外严阵以待，不久骑士团便出现了。

“你们出现了……阿利亚……你这个叛徒，你背叛了我……”阿尔巴多对阿利亚咬牙切齿。

“我决定为了信仰而战。”

“你们马上撤退，不然不会放过你们！”凯乌斯发出了最后通牒。

“喔喔，要妨碍我们啊，有趣！来试试看啊！上吧！”

阿尔巴多带领着士兵们冲了过来，经过激烈的战斗，阿尔巴多被打倒在地。

“我竟然输了……不，我从一开始就知道了……阿利亚……连你一个人我都控制不了，怎么可能取得天下……”

“阿尔巴多……”

“阿利亚……”

在阿利亚眼前，阿尔巴多咽下了最后一口气。

“再见了……阿尔巴多……”

ジャンナ

流程

- 进入教会发生 BOSS 战。
- 从右下的门进入祭坛，再次 BOSS 战。
- 剧情后出教会，消灭桥上的魔物。
- 出城后发生 BOSS 战。
- 胜利后前往北门。

“怎么回事……？情况有点奇怪。好像在哪里有过这种惯绝。”来到坚纳，发现这里已经发生了大变化，有可能是教皇再次使用贝森特石施行了生命之法。

来到教会门口，居然有一群僧兵们在围着黑色魔物战斗。凯乌斯一行冲进了教会，发现鲁休斯正在教堂中。

“鲁休斯！让开，我们无论如何也要见到教皇！”

“凯乌斯，你终于来了，不会再让你前进一步了。就像哥哥你不想让生命之法成功一样，我想让生命之法成功的心情一点也不会输给你！想要从这里过去的话，就打败我再说吧！要是哥哥输了，我就把你的贝森特石交给教皇，再次施行生命之法。”

“笨蛋！魔物出现就说明生命之法失败了！你不是全

都看到了吗！”

“到此为止都是实验，下次一定会成功，让雷蒙之民活过来。”

“你真的相信吗?！”

“我相信！哥哥你不明白……你不可能明白的！什么都不知道，就这么幸福长大的哥哥是不会明白的！！”

经过一番战斗，鲁休斯被打倒在地。

“是我输了，哥哥，你过去吧。请……一定要阻止……教皇……把我复活……”

说完鲁休斯也死去了。

悲痛之余，凯乌斯必需立刻前往教皇处。但是在不久后，鲁休斯的尸体奇怪地消失了。最终得到的结论是那家伙还活着。

来到祭坛，凯乌斯发现有一尊美丽的女性石像。

“那个石像……好像在哪里见过。”

就在凯乌斯走近石像的时侯，身上的项链开始发光，同时有一个声音出现。

“不要靠近石像，不然就会没命了哦。”身后出现一位老人，他身上也发出项链一样的光芒。他四处看了一下，问道：“鲁休斯在哪里？难道被你们打倒了？真没用。”

“你说什么！鲁休斯这么拼命，还不是因为你的命令！你这个草菅人命的家伙！不准再使用生命之法！”

“真是愚蠢……好吧，就让我来当你们的对手。不过请安心，就算你们死了的话，下次生命之法施行的时侯还会活过来的。”

经过一番战斗，教皇终于回复了正常。

“为什么……我会在这里。对了……鲁休斯……在哪里？”

“怎么回事……好像突然变了个人……”凯乌斯感到很惊奇。

“哦哦，鲁休斯，你在这里啊。听我说，今天是梅莉纱苏醒的日子……失去生命的雷蒙之民复活的日子……你也很高兴吧，雷蒙再度复兴……怎么回事……身体动不了。”

“你想起来了吗？你生命之法失败，出现魔物。”

“想起来了，全部想起来了。我召唤出王……多么……多么愚蠢的事……对不起……不管怎么道歉，也无法补偿我犯下的罪行……我……无法忍受失去妻子的悲痛，所以想要她再一次返回这个世界。没有听克贝尔的忠告……”

“克贝尔？兽人战争时的宰相，为什么会提起 100 年前的人？”

“克贝尔还活着……这个身影，你不是鲁休斯！你是凯乌斯吗?”教皇注意到眼前的凯乌斯。“太好了……你还活着。我已经快不行了，你听好……人类和兽人的孩子……你和鲁休斯……王的……”

但教皇已经没有力气再说下去了，这时罗米带着近卫骑士走了进来。

“哎呀，教皇倒下了呢，没什么效果嘛……不过我们现在没时间了，教皇大人回收了很大的贝森特石呢。”

“你这家伙！又想被我打倒吗？”凯乌斯站了出来。

“现在可不一样了，离故乡近的地方我的力量也会增加。看我秒了你！”说完罗米又放出火魔法，教皇冲上前来挡了这一下，被烧到倒地。临死前教皇留下一句话“凯乌斯……去见克贝尔……他知道……所有的事……去最北端的……阿迪尔哈比斯……我犯了这么多罪，这是该有的下场……永别了……凯乌斯……”

说完教皇离开了人世，罗米得到了教皇留下的高纯度贝森特石，转身离开了。露菲亚打算追上去，但被迪鲁奇斯阻止了。

“露菲亚，不要追，……这个空气……很诡异。是魔物又增加了……”

“我们到外面去，把这一切都了解了！”

来到教会外，发现魔物已经充满了整个城市，就在凯乌斯和魔物苦战的时侯，一个熟悉的身影出现了，是托鲁斯带着雷蒙之民的同伴来增援了！在他们的帮助下，凯乌斯一行离开坚纳，前往最北端的世界去见克贝尔。

“那么我来带路吧，阿迪尔哈比斯是我和阿尔巴多的故乡。还有……记忆深处的事……我在离开故乡之前，有僧侣带了一个老人来，说不定就是克贝尔。”

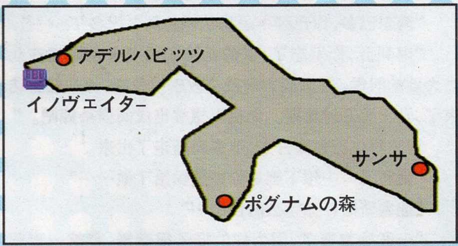
“好吧，我们快去吧，避开魔物，向被前进。”

ポグナムの森



流程

穿过北の门进入ポグナムの森
在出口附近打倒一个奥卡，出森林。
来到西北方的アデルハビッツ。



アデルハビッツ

取得物品

150G	武器屋
サードニックス	武器屋
赤のかけら	武器屋
テント	クベール家
紫のかけら	クベール家
パイングミ	クベール家
ポイズンパウダー	クベール家 クベールが消失后
カツ丼のレシピ	杂货屋
ロールキャベツのレシピ	杂货屋
アワーグラス	杂货屋
トパーズ	酒场
エンジェルフェザー	宿屋 2 楼
ベルガモット	宿屋 2 楼
アクアマリン	宿屋 2 楼

流程

和村口的妇女对话
进入旁边的屋子和老爷子对话。
来到码头乘船

经过长途跋涉终于来到阿迪尔哈比斯，刚进村受到一个妇女的欢迎。

“欢迎来到阿迪尔哈比斯，从外面来的客人已经很久没有出现过了。你们慢慢玩……啊，这不是阿利亚嘛，好久不见了呢！阿尔巴多怎么样了？”

“好久不见……阿尔巴多……现在很好。”

“这样啊……这就好，说起来你们为什么突然回来，发生什么事了？”

“我们在找一个人，叫做克贝尔，你知道吗？”

“克贝尔先生？是指在那边住着的老爷爷吗？数年前僧侣带他过来的。”

“谢谢，那我们走了。”

得到克贝尔的情报后，凯乌斯进入旁边的木屋，见到了克贝尔老爷爷。

“我就是克贝尔……已经很久没人叫我这个名字了……”

“真的是那个克贝尔吗？从兽人战争到现在，已经 100 年了。正常考虑的话，克贝尔应该去世了。”

“呵呵呵呵……死吗……确实，我现在就跟尸体没什么区别。看吧，这个丑陋的样子，老成这样了，却死不了，这个身体……”

“克贝尔先生，请告诉我们，究竟发生了什么事？”

“就算你们知道了又怎么样，再次让过去重演吗？”

“不，我是教会的人，教皇临终前叫我们来找你……”阿利亚对他说道。

“……好吧，你们想知道什么？”

“生命之法。教皇说为了拯救世界而使用生命之法，为了这个原因需要收集贝森特石，但是生命之法失败，出现了黑色的魔物。教皇自身也被魔物所吞噬。生命之法究竟是什么？”凯乌斯问道。

“迟钝的雷蒙之民啊，让我来告诉你吧，生命之法是我从旅人那里学来的。”

“旅人……那是谁？”

“年轻人，把话听完。施行生命之法，需要巨大的能量，贝森特石就是为了这个而制作。这是和魔法不同的仪式，是特别高深的技术。集中术者周围粒子的能量，这样做的结果便是，周围的空间……世界停止运作了。为了不发生这种情况，以数千雷蒙之民的灵魂而结晶成贝森特石。”

“牺牲数千雷蒙之民，为什么要做到这种程度？”

“我认为，要拯救世界的话，数千人的牺牲是必需的。……不是几千的问题，最终将达到数十万的牺牲而做出贝森特石。为了拯救世界的话，这种程度的牺牲是必要的。”

“数十万……这是什么回事！还有，拯救世界……世界有什么危险吗？兽人战争？”

“兽人战争？不是这种小事。而是丑陋的欲望、将雷蒙之民腐蚀。冷漠他人……冷漠自然……结果，小小的战争

就将土地化成了荒漠，只知道榨取的人们从来不考虑土地的后果。那个时侯，旅人出现了，他说道，让人民回复善良的心，让自然回复生机，必需要生命之法。但是生命之法需要贝森特石，所以牺牲了大量的雷蒙之民做成贝森特石。我因此被骂作屠夫，但那时侯没有别的办法能救雷蒙之民。我做出了贝森特石，然后施行了生命之法，本应该是让雷蒙之民取回善良之心，大地重新获得生机的。本应该是这样的……”

“然后怎么了？生命之法施行后发生了什么？”

“门……一扇很小的黑色的门。我也不知道那究竟是什么东西。旅人说生命将从那里溢出，但是却连活着的雷蒙之民也卷入了……所以的……在一夜之间消失得干干净净。雷蒙之民消失了，贝森特石的一个消失了，留下的贝森特石被旅人带走了。现在那片荒漠，全是我实施生命之法造成的。”

“但是……旅人为什么要教你生命之法？旅人得到了什么？”

“贝森特石有延长寿命的能力。代价就是逐渐变小。我也因为隐藏的贝森特石之力而活了100年。”

“原来是这样……那么说那个旅人也考贝森特石而活到了现在。”

“那家伙的贝森特石也快耗尽了吧，所以唆使教皇施行生命之法，但当时我所使用的生命并没有产生黑色的魔物，看来这次生命之法已经接近完成了。他真正的目的究竟是什么呢？”

“那么旅人现在在哪？”

“哈哈哈，旅人就是阿雷欧拉的国王！”

“什么！居然是国王！”

“那家伙舍弃了坚纳，不知道为什么。”

“十四年前，我们潜入坚纳，打算晋见国王……后来国王就迁入山里居住了。”弗雷斯特解释道。

“你见到国王了吗？”

“……没有”

“这就是了，这就是了。我见到的时侯，他还是个少年。现在恐怕还是少年的姿态，怕被别人看到，所以才躲进山里。”

“那么，数年前王位从阿雷欧拉7世转让到8世全是个骗局？”

“能见到王的，只有近卫骑士……”

“对了，近卫骑士……当时把贝森特石交给我们的就是近卫骑士！说不定他是因为知道了国王的真面目……”

“少年们，不要再让历史重演了，为了避免大量的牺牲，必需阻止这个家伙。”

“我们不会退缩的！”

“……那好，让我给予你们力量，打倒国王所必需的魔法仪式，这样的话至少了有和他抗衡的能力。能将所以敌人化为灰烬的神秘光线、能让世界崩坏的飓风，收下吧。”

学会了两个新能力后，一行人准备乘船。

アール山

流程

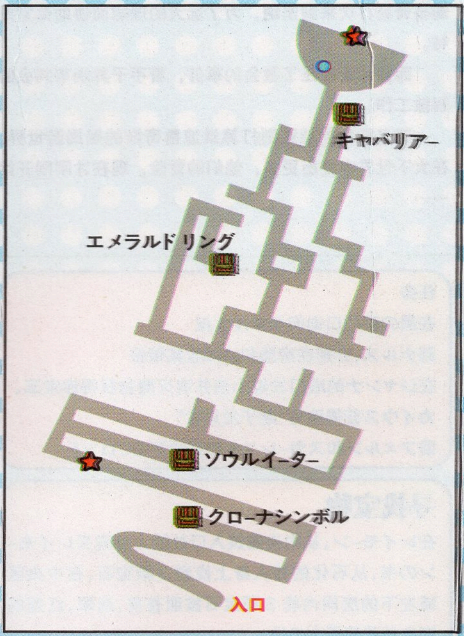
一路进入山中发生BOSS战

众人合力之下，终于打败了罗米。

“终于……完了……爸爸……”

打败罗米，凯乌斯终于报了爸爸的仇。

“爸爸……妈妈……这样就行了吧？”



露菲亚也是。

“你还活着呢，鲁休斯。”

“嗯，很辛苦就是了。我一直在找打倒罗米……不，这个魔物的方法。罗米在以前的生命之法施行的时侯被魔物侵蚀了身体，从那时开始就变成了现在这样。她的心和身体都已经魔物化了，我却无法阻止……最后她完全变成了魔物，所以我在找打败她的方法。”

“这些先不管了，鲁休斯，身体还好吗？”

凯乌斯还是很担心自己的弟弟。

“已经乱七八糟了，不过现在必需要去打败国王。战力越多越好不是吗？”

“鲁休斯，之后就交给我吧！我是你哥哥!!我有义务为你做些事！放心吧，你的份、爸爸的份，我一并讨回来！”

“好吧……”

“对了，有件事问你一下。”迪鲁奇斯向鲁休斯说道。“罗米提到‘想回去’和‘在别的世界长大’这是怎么回事？阿雷欧拉王也被克贝尔称作‘旅人’。这究竟是……魔物和王是别的世界的人吗？”

“我也不是很清楚，不过很有可能是这样。罗米之前也说过‘离故乡很近’。100年生命之法再开，离别的世界越来越近的原因吧。”

“魔物的故乡……生命之法究竟会引起什么恐怖的事情……”

“我们快点去阻止国王吧！”

凯乌斯带领着大家冲向国王的城堡，在城下一个声音传来。

“终于来到这里了……”

“谁！谁在那，出来见人！”

“哼……我赞赏你们的勇气……居然对自己的国王说出这么无礼的话。”

“你这家伙就是国王？”

“这里是人类和雷蒙之民都无法进入的领域，在那里生命之法的成果正在等待着……马上就来取你们性命，把脖子洗干净等着吧！哼……但是……时间已经所剩不多了，不得不加紧行动。哈哈哈哈！”

凯乌斯一行进入城堡，终于见到了国王。

“第一次让人看见我的真面目呢，我就是阿雷欧拉的国王。”

“就像克贝尔说的那样……还是个小孩……明明活了100多年，看起来比我和凯乌斯都小。”

“哼哼哼……克贝尔和教皇都太好利用了，只要抓住他们心理的弱点，马上就乖乖听的话，帮我做贝森特石。生命之法，是打开连接这个世界和我们世界之门的方法，我一直在完善这个方法，如今终于接近最后了。首先实验的是克贝尔，但是门没有完全打开，雷蒙就毁灭了。”

“实验!？为了实验！就把我们的祖国毁灭了吗？”

“对！我等待着两个世界再次接近的时侯，彻底完成生命之法。100年一次的机会，不能浪费！所以用完成的生命之法让教皇实验。结果，门开了，我们世界的住人、就是被你们称为‘魔物’的人出现了。但是门还是太小，我还不能回到那边的世界。但是这一切都是过去的事了，现在生命之法几乎是完成形态，看吧！”

国王在头顶召唤出了一个巨大的黑色漩涡。

“那就是……通往异世界的门吗？”

“凯乌斯！门里面的魔物!！”

“难道！打算来到我们的世界吗？你这家伙！是真的打算这么做吗?！”

“有什么不好，把这个世界的人全部驱逐，让故乡的人代替，移居到这边的世界就好了。这样我就是两个世界的王者了。”

“那么……我就算赌上性命，也要把那道门关闭！”

“放心把，就算关闭了，我也可以再度打开，虽然没有雷蒙之民效率高，用人类的灵魂也能做贝森特石。对，用数十万人的话……”

“多么可怕的事……”

“我绝对会阻止你的！我不会再让谁死去了！”

众人合力打败了邪恶的国王，国王倒在了地上。

“为什么……我决然输了……你们……怎么会有这种力量……”

迪鲁奇斯：“就让我们告诉你吧！”

弗雷斯特：“我们不是为了自己而战。是为了同伴而战！”

阿利亚：“为了不让悲伤的人越来越多而战！”

露菲亚：“为了守护所爱的人，这种强烈的心情赐予我勇气。”

凯乌斯：“我们不是你的道具！父亲、母亲、鲁休斯的愿望……还有，同伴们的支持，我们和只有一个人的你不同！所以你输了，你输给了我们！”

“可恶……可恶啊……就差这么一点……”说完国王消失了，但打开的门还没有关闭。

“这样下去不行，赶快把门关闭！”迪鲁奇斯提醒道。

“再次施行生命之法，就能关闭门！我看到了好几次，就交给我吧。露菲亚，咏唱就交给你了！”阿利亚说道。

“我知道了！”

“但是，贝森特石怎么办？”

“用我的贝森特石！”凯乌斯将母亲留下的项链拿了出来。

“但是，那是凯乌斯母亲的遗物……”

“没关系，一定是为了这一刻，妈妈才把它交给我的。妈妈……”

“明白了，凯乌斯！把贝森特石投向门里！”

随着一阵红光，门顺利被关闭了。

"这样就完了！"

"爸爸……妈妈……谢谢！"凯乌斯在心里向父母再一次道谢，然后离开了这个地方。

FIN

三个月后……在恢复繁荣首都坚纳，弗雷斯特为了人类和雷蒙之民的平地相处而四处奔波着。

在阿利亚的协力下，圣西比亚的魔物已经顺利驱除，迪鲁奇斯再次来到坚纳，为了远大的理想而协助弗雷斯特。

而鲁休斯接任了教会的事务，着手于异端审判会的解散工作。

凯乌斯和露菲亚则打算乘迪鲁奇斯的船周游世界，在大千世界中经历更多，他们的冒险，现在才刚刚开始……

分支任务

任务按时间顺序排列

送鱼干

在ナルス和ユーマス对话接到送鱼干的任务

在レダ交给商人ライン得到 1000G

回ナルス和ユーマス对话得到お刺身のレシピ

采蘑菇（完成送鱼干后）

在レダ和ライン对话接到收集蘑菇的任务

在黒の森打败树精落物クロキノコ

回到レダ交给ライン获得 1500G、リバースドール、チャーハンのレシピ、カイウス获得称号"食材配达人"

送圣典

在北の门从司祭处获得コルムの圣典，接到送圣典任务

在东の门将圣典交给守卫得到金币の袋

回北の门将金币の袋交给司祭得到 3000G、ボルシチのレシピ、カイウス获得称号"布教のお手伝い"

寻找砂のユリ（有时限）

在ラウルス的旅馆和マイア对话接到任务

在レイモーン沙漠中央偏右下的位置找到砂のユリ（晚上才能看见）

回ラウルス交给マイア得到ヒールリング、カイウス获得称号"マイアの友达"

寻找名著

在サンサ和接受武器店老人寻找书的任务（限白天）

在レイモーン之都 2 楼图书馆中找到书

回サンサ把书交给老人获得 7000G

爱的信使（可以坐船自由移动之后）

在ヤスカ的民宅中和ミーナ对话，得到ミーナ的手纸。

到东の门将信交给守卫并接受消灭魔物的任务

在东の门存档点附近和酒场分别消灭所有魔物，再次和守卫对话得到ヨシュア的手紙并获得 2500G、ナイツソード

回ヤスカ将信交给ミーナ得到 2000G、トリックスター、ミートスパゲッティのレシピ（料理）

再到东の门和ヨシュア对话，カイウス获得称号"爱のメッセンジャー"

寻找小孩

回フェルン和スカーレット大姐对话接到寻找弟弟的任务

在黒の森门口询问ケマル大叔

到ナルス，分别在宿屋和沙滩收集情报

在ジャンナ的港口发现小孩并消灭魔物获得赤宝玉、カイウス获得称号"迷子发见者"

回フェルン和スカーレット对话得到 BCロッド

寻找宝物

在レイモーン，从中央建筑入口处的人处购买レイモーンの书，从石化的兽人身上找到 3 颗宝石，在中央区域左下的房间内将 3 颗宝石按照苍穹，翡翠，红莲的顺序放置获得金の块

寻找士兵（打倒教皇之后）

在北の门接守卫寻找士兵的任务

在ポグナムの森里发现士兵，打败オーガ

回北の门汇报获得 5000G、カイウス获得称号"北の守护者"

寻找矿石

在ヤスカ港口和ジーン对话接到寻找ルーン矿石的任务

在レイモーン沙漠最南端的高台上，夜晚发光的地方获得ルーン矿石

回ヤスカ将矿石交给ジーン

到アデルハビッツ将矿石交给冶炼师ワルド获得赤宝玉，再和ワルド对话获得 5000G

全称号

◆カイウス

称号	装备效果
村の少年	无
瞬杀の剑士	HIT+20、DEX+20
凄腕ハンター	HP+50、ATK+10
剑士	HP+50、TP+10
ソードマスター	HP+100、TP+20
ビーストプリンス	HP+150、TP+30
技マスター	TP+50、ATK+50
バトルマスター	ATK+80、DEF+80
旅立ちから约 1ヶ月	HP+50、DEF+10
武器强化职人	TP+30、HIT+20
ニセ息子	TP+10
父を探して	HIT+5、DEX+5
目觉めた血统	TP+30
ちょっとカッコイイ	ATK+20、HIT+20
迷子发见者	ATK+40、DEF+40
食材配达人	HIT+5
爱のメッセンジャー	HP+100、ATK+10
布教のお手伝い	INT+30
北の守护者	DEF+30
マイアの友达	TP+50、DEX+10

◆ルビア

称号	装备效果
教会の娘	无
僧侣	HP+50、TP+10
ハイプリースト	HP+100、TP+20
プリースト	无
术マスター	TP+50、INT+50
ザ・妹	TP+10
仇讨ち	ATK+5、HIT+5
悩める少女	TP+15、INT+15
素直な心	INT+20、DEX+20

◆ティルキス

称号	装备效果
迷の旅人	无
センシビアの战士	HP+50、TP+10
センシビア流剑术皆传	HP+100、TP+20
お兄様	TP+10
西からきた男	DEF+5、HIT+5
两手に花	INT+10、HIT+10
スポンサー	ATK+20、DEF+20

◆フォレスト

称号	装备效果
迷の助っ人	无
凄腕ハンター	HP+50、ATK+10
レイモーンの男	HP+50、TP+10
レイモーンの猛者	HP+100、TP+20
技マスター	TP+50、ATK+50
おやじ？	TP+10
囚われたリカンツ	HP+50、DEF+50
故乡を舍てた男	ATK+30

◆アーリア

称号	装备效果
教会の僧侣	无
司祭	HP+50、TP+10
影の功劳者	TP+10、INT+10
过去との决别	TP+30、INT+25

◆共通称号

称号	效果	说明
コンボ初心者	HP+10、ATK+10	10hit 连击的证明
コンボ有段者	HP+20、ATK+20	20hit 连击的证明
コンボの达人	HP+40、ATK+40	30hit 连击的证明
すべてを见闻せし者	ALL+90	隐藏迷宫通关证明
免许皆传	ALL+50	联机模式运用自如证明

全料理

料理名称	回复效果	需要材料	入手方法
ハンバーガー	HP15%、TP5%	パン、ビーフ、チーズ、レタス、Bスパイス	初期所有
サンドイッチ	HP50%	パン、チーズ、レタス、トマト、Wスパイス	ジャンナ杂货物
フルーツサンド	HP55%、TP20%	パン、リンゴ、イチゴ、バナナ	东の门酒场
かいせんサラダ	HP80%、耐性 25%	シャケ、イカ、エビ、レタス、タマネギ	サンサの宿屋
おさしみ	HP25%、TP25%	マグロ、シャケ、イカ、エビ、Rスパイス	完成送鱼干的支线任务
かつどん	HP 全回复	ライス、ポーク、タマネギ、タマゴ、Bスパイス	アデルハビッツ杂货物
おでん	HP35%、TP15%	ジャガイモ、タマゴ、ダイコン、ミソ、コンニャク	レダ杂货物和老板对话
フルーツもりあわせ	HP65%、TP20%	リンゴ、レモン、イチゴ	ラウルスの食材屋
オムライス	耐性 20%	ライス、チキン、タマネギ、タマゴ、Rスパイス	ナルス杂货物
チャーハン	HP10%、耐性 25%	ライス、ニンジン、キャベツ、タマゴ、Wスパイス	完成采蘑菇的支线任务
ピザ	HP15%、耐性 40%	パン、チーズ、トマト、Rスパイス	ジャンナ杂货物和老板对话
デラックスピザ	耐性全回复	パン、チキン、エビ、チーズ、トマト	サンサの宿屋
ミートスパゲッティ	TP15%、耐性 40%	パスタ、ビーフ、チーズ、タマネギ、トマト	完成爱的信使的支线任务
やきざかな	HP25%、耐性 60%	ライス、マグロ、ニンジン、レモン	东の门道具屋附近调查
やきそば	TP5%、耐性 35%	パスタ、ポーク、イカ、キャベツ、Bスパイス	レダ杂货物
カレーライス	TP60%	ライス、ポーク、ニンジン、ジャガイモ、Rスパイス	ラウルスの食材屋和老板对话
ビーフシチュー	TP50%、耐性 15%	ビーフ、ミルク、ニンジン、ジャガイモ、Wスパイス	北の门杂货物
ボルシチ	HP25%、TP45%	ビーフ、タマネギ、トマト、ニンジン、Wスパイス	完成送圣典的支线任务
ロールキャベツ	TP 全回复	ポーク、トマト、キャベツ、Bスパイス、Wスパイス	アデルハビッツ杂货物和老板对话
スキヤキ	TP45%、耐性 10%	ビーフ、タマゴ、ネギ、コンニャク、Bスパイス	ヤスカ杂货物和老板对话
やみなべ	TP60%	パスタ、ビーフ、マグロ、バナナ、ミソ	ヤスカ杂货物
スパめしバーガー	HP30%、TP50%	パン、ライス、パスタ、Rスパイス、Bスパイス	北の门杂货物和老板对话
マーボーカレー	HP15%、TP70%	ライス、ビーフ、タマネギ、リンゴ、Rスパイス	レイモーン最开始的存档点附近

武器防具

◆ナルス

种类	名称	价格	攻击力	属性
剑	スティールソード	210	83	无/无
杖	ロッド	210	51	无/无
种类	名称	价格	防御力	属性
胸当て	ブロンズプレート	120	37	
胸当て	スティールプレート	300	46	
女袍	ローブ	120	30	
女袍	フェザーローブ	290	37	

◆レダ

种类	名称	价格	攻击力	属性
剑	レイピア	520	114	无/无
刀	ムメイブレード	450	87	无/无
斧	バトルアクス	530	98	无/无
杖	シタ	430	86	无/无
种类	名称	价格	防御力	属性
胸当て	スティールプレート	300	46	
全身铠	スティールメイル	480	76	
铠	スティールアーマー	520	89	
女袍	フェザーローブ	290	37	

◆ジャンナ

种类	名称	价格	攻击力	属性
剑	プラチナソード	800	150	无/无
刀	ムメイブレード	450	87	无/无
斧	バトルアクス	530	98	无/无
杖	シタ	430	86	无/无
种类	名称	价格	防御力	属性
胸当て	スティールプレート	300	46	
全身铠	スティールメイル	480	76	
铠	スティールアーマー	520	89	
女袍	フェザーローブ	290	37	
法袍	フェザークローク	450	64	
种类	名称	价格	攻击力	属性
剑	プラチナソード	800	150	无/无
高级剑	ミスリルソード	1150	172	无/无
刀	ムメイブレード	450	87	无/无
剑	バスタードソード	1050	141	无/无
斧	バトルアクス	530	98	无/无
斧	ハルバード	1180	165	无/无
杖	シタ	430	86	无/无
杖	ミトウム	920	98	无/无
种类	名称	价格	防御力	属性
胸当て	プラチナプレート	990	86	
全身铠	プラチナメイル	1090	87	
铠	プラチナアーマー	1220	105	
女袍	シルクのローブ	960	70	
法袍	シルククローク	980	76	

◆ヤスカ

种类	名称	价格	攻击力	属性
高级剑	ミスリルソード	1150	172	无/无
剑	バスタードソード	1050	141	无/无
斧	ハルバード	1180	165	无/无
杖	ミトウム	920	98	无/无

◆ヤスカ

种类	名称	价格	攻击力	属性
高级剑	ミスリルソード	1150	172	无/无
剑	バスタードソード	1050	141	无/无
斧	ハルバード	1180	165	无/无
杖	ミトウム	920	98	无/无

◆ラウルス

种类	名称	价格	攻击力	属性
片手剑	バゼラード	4600	283	无/无
剑	シャムシール	3200	250	无/无
大剑	ツヴァイハンダー	3380	279	无/无
斧	ラビリス	3450	291	无/无
杖	ワズラ	3340	156	无/无

◆サンサ

种类	名称	价格	攻击力	属性
片手剑	バゼラード	4600	283	无/无
剑	デュランダル	6500	316	无/无
大剑	ツヴァイハンダー	3380	279	无/无
剑	ドラゴンベイン	4160	308	无/无
斧	ラビリス	3450	291	无/无
斧	パニッシャー	4300	325	无/无
杖	ワズラ	3340	156	无/无
魔杖	エクスターペイト	5400	193	暗/无
种类	名称	价格	防御力	属性
胸当て	ブレストプレート	2710	141	
铠	ドラゴンメイル	2810	139	
铠	ギガントアーマー	3130	171	
女袍	ムーンローブ	2470	112	
法袍	アンバークローク	2400	104	

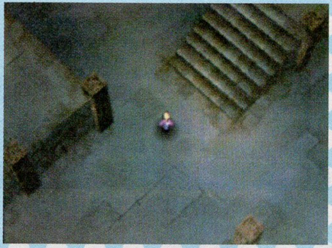
◆アデルハビッツ

种类	名称	价格	攻击力	属性
剑	グラディウス	8800	350	无/无
剑	ファルクス	8840	329	无/无
斧	バハムートティア	9200	392	无/无
圣杖	エンペリアルレイ	7200	244	光/无

隐藏迷宫

在最终迷宫アール山打败罗米之后得到古代钥匙，然后就可以来到レイモーン图书馆地下的隐藏迷宫了。

这个迷宫共有 30 层，每 5 层有一个 BOSS 看守。迷宫中的怪物都很强，要小心应对。这里是个练级和打宝的好地方。全部 30 层都通过之后，可以获得最强的称号"すべてを见闻せし者"，能力为全部属性 + 90





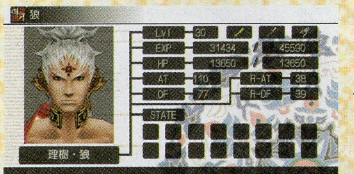
基本操作

十字键／摇杆：控制角色移动
○键：调查／对话／切换非战斗状态
×键：取消／切换战斗状态／攻击
□键：防御
△键：道具栏中自动整理道具
十字键（摇杆）＋□键：紧急回避
下方向＋□键：反弹攻击
L键：更换操作角色
R键：更换武艺录或灵力盘
SELECT键：开启／关闭画面左下方地图
START键：进入菜单画面

菜单画面说明

STATUS


確認其他角色狀態（×按鈕：回上一個畫面）。


確認角色的狀態（×按鈕：回上一個畫面）。

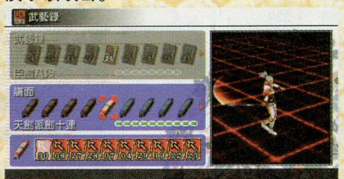
查看游戏进行状况和角色详细能力。

ARTS

设定武艺录和灵力盘的攻击招式，以及为角色装备武艺录和灵力盘。（游戏中只有春歌使用灵力盘，其他角色都是装备武艺录）


更換目前裝備的武藝錄（○按鈕：決定 ×按鈕：回上一個畫面）。

武艺录设定方法： 游戏中玩家通过完成任务或击倒敌人可以获得不同的武艺录、谱面以及各种攻击招式。其中武艺录与角色的连续攻击回数相关，如“臣剑七段”就可以让玩家至多设定7个攻击招式，或者直接选择1个谱面的招式设定在该武艺录上；谱面其实就是一套已经设定好的连续攻击招式，当玩家获得一个谱面后即可获得该谱面上的所有招式各1个；攻击招式则是武器的各种攻击方式，招式名中有“地”字后缀表示该招式为下段攻击，有“天”字后缀则表示该招式为上段攻击，选择指定的招式后右侧的画面中角色即会演示该攻击。


設定譜面名稱）。

灵力盘的设定方法： 灵力盘的设定方法与武艺录类似，唯一需要注意的就是灵力盘的顺序是从灵力盘正下方偏左的位置为第一招来计算的，之后的顺序只需顺时针向后加算即可。

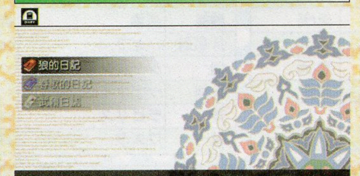

選擇要鑲入靈力盤的靈子印（○按鈕：決定 ×按鈕：回上一個畫面）

ITEM

查看拥有的道具，以及为角色更换装备（游戏中只有狼能够装备3种系统的武器）。


裝備武器（○按鈕：決定 ×按鈕：回上一個畫面）。

DIARY


閱讀「狼」的日記（○按鈕：決定 ×按鈕：回上一個畫面）。

查看狼的日记、春歌的日记以及武赖日记，其中狼的日记和春歌的日记会随着游戏的进行而增加，而武赖日记则是用来确认各种委托的具体情况。

MAP


閱覽世界地圖（×按鈕：回上一個畫面）。


閱覽世界地圖（×按鈕：回上一個畫面）。

查看游戏中的地图，地图上有蓝色标志的地点为玩家所在位置。

SYSTEM

游戏系统设定，由于都是中文，就不在这里废话说明了。

武器相克



游戏中总共有3种类型的武器——刀剑、枪棍和护手，3种武器循环相克，在战

斗时使用克制敌人的武器可以对其造成很大伤害，反之敌人则可以对我方造成很大伤害。

武器相克关系：

刀剑→护手→枪棍→刀剑

PS：在对付不使用武器的敌人时，可以将3种武器都用来攻击敌人一次，造成伤害最高的武器即是克制该敌人的武器（如大部分机械类的敌人的弱点都是枪攻击）。

游戏中期赚钱的方法

游戏中期为了购买新装备，往往会发生金钱不足的情况，这里为大家介绍一个游戏中期轻松赚钱的方法

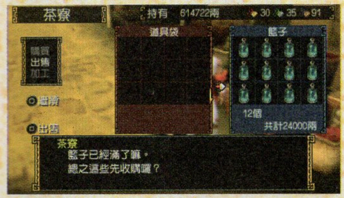
步骤1：在二番街盗贼市场的芋头店购买价格为225两的冰块（买到道具栏全满为止）。



步骤2：前往同样在盗贼市场的茶寮花1000两将冰块加工为苏打水。



步骤3：在茶寮将加工的苏打水全部卖出，每个苏打水可以卖2000两，卖一打即可赚得9300两。



步骤4：重复步骤1～步骤3，在短时间内即可赚得大量金钱，然后就慢慢的花吧。

游戏前期轻松获得高级攻击招式的地点

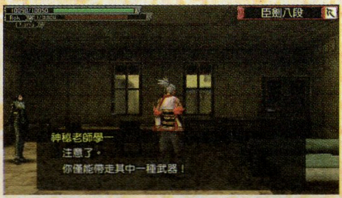


游戏发展到可以前往东辉魔狩沙漠后，在该区域图中所示的位置处会随机出现一个墓碑，从上面下到墓碑处将墓碑破坏后即可随机获得一个高级的攻击招式，对于游戏前期来说，往往能得到很不错的攻击招式哦。

PS：该墓碑出现机率大概为30%左右，如果没有出现墓碑马上离开该区域，然后再回来即可。

学一老人的三件武器

在三番街成金坡的一户民家中老人学一交谈，他会告诉玩家自己曾是一个有名的铁匠，与他交谈两次后他会答应把保存在3个孙子那里的三件武器的其中一件送给主角，之后只需找到在帝都中学一的这三个孙子即可获得武器，而获得的武器种类则与玩家与3个孙子的交谈顺序不同而变化。



学一的3个孙子所在的位置分别是：二番街地下墓地入口前，一番街焰兰桥以及军司令部，具体位置如图所示。







流程攻略

游戏基本操作说明完毕后即会与3名士兵战斗，战斗很简单，把武器换成枪后连续按键攻击即可轻松获胜。



逃出刑场后走到大地图后再选择前往“三番街·武赖局前”，进入武赖局与之



前的在刑场出现的女囚交谈，得知她就是武赖局的头目知奈。



连续与春歌交谈数次，两次剧情对话结束后与武赖局中的委托管理人交谈，接受初级委托。

接受武术家专用委托后在武赖局门口按三式剑术·天→二式剑术·地→一式剑术的顺序攻击一次即可完成委托；接受舞姬专用委托后在武赖局门口按灵力之舞·二式→飞天之舞→灵力之舞·一式的顺序攻击一次即可完成委托。完成两个委托后2人即正式成为武赖局的武赖。



在武赖局接受各种普通委托，一边赚钱一边提高等级，将灵力献舞以外的委托全部完成后，剧情会转到仪镜家阿主泰处。剧情结束后武赖局中会增加4件新的委托。





完成新委托的的过程中会收到春歌笔友的回信，将新增加的4件委托全部完成后剧情转到在宫中举行会议的十人委员会场，会议结束后镜头再次回到武赖局中，新委托也再次增加3件。

3件新委托全部完成后，知奈会询问狼当初毁灭“都陆音出府”的事情。剧情后又会增加4件新的委托，继续完成任务吧。另外，此时可以前往之前被封锁的二番街，购买新的装备。



完成4件新委托后狼和春歌在二番街与阿主泰不期而遇，剧情后狼独自回到武赖局，而春歌则回到一番街的宅邸中。





回到仪镜家宅邸的春歌经过一番思想斗争后，偷走了仪镜家家传的灵力盘，再度离开家中。

另一方面，狼回到武赖局中，又增加了数件新委托；由于此时春歌不在，只能选择知奈或闷太同行。



完成新委托后发生剧情，知奈准备代替狼去一番街探望春歌，剧情结束后武赖局追加新委托。嗯，继续去做武赖该做的事吧。



完成新委托（由于春歌不在，与灵力舞相关的委托此时无法完成）后发生剧情，独自前往"都陆音出府"的春歌在雪山中晕倒。武赖局追加新委托。

完成新委托后发生剧情，知奈会委托狼前往"都陆音出府"调查那里的地下设施（其实就是变相的让狼去救春歌），之后在大地图上可前往皇沌山脉。



进入皇沌山脉后一直向前走，不久即会发现晕倒在地的春歌，将春歌身旁出现的大雪怪击倒后即可救出春歌（与大雪怪战斗时务必使用剑攻击），回到武赖局，之后春歌回到队伍。（皇沌山脉的第一个岔道向上可到达廊岩洞，在洞中可获得臣枪升段四型和皇山之谱；第二个岔道向上可获得思念之碎片 七）







再次前往皇沌山脉，一直向前走通关皇沌山脉后即可到达天领"都陆音出府"，取得地面区域的最左上角喜悦之



碎片 三，之后即可进入右侧的地下设施，进入地下设施最深处在宝箱中可获得愤怒之碎片 九，之后调查桌子上的所有文件后即可选择回到武赖局（地下设施中还能取得珊瑚之谱）。

回到武赖局后新委托追加，由于春歌回到队伍，此时可以去完成之前不能完成的一些委托了，另外，4个修复灵力殿的委托此时也必须去完成了。

将收集到的各种雕像碎片带在身上（部分碎片必须在三番街古董商处购买获得），然后依次前往4个灵力殿，每个守护灵力殿的BOSS击倒后即可获得该灵力殿的最后一个雕像碎片，之后将对应的碎片拼在祭坛上可获得该灵力殿对应的舞谱，最后再让春歌在灵力殿跳完灵力舞之后即可修复灵力殿。









4个灵力殿全部修复完成后，狼被西马皇帝召见，而春歌则被伽罗带往叹息之岛，此时阿主泰会暂时加入，与狼一起去救春歌（阿主泰装备的武艺录是臣剑八段，卸下来自己用吧）。



前往叹息之岛"不员辉梦土"，上岛后进入上方的洞窟，在洞窟中最深处即可找到被伽罗带走的春歌（在洞窟前进



途中会有一场中BOSS战，将其击败后可获得臣拳8段），与阿主泰合力击倒伽罗后，阿主泰即会带走春歌离开；而狼则从伽罗口中得知了斩的阴谋，伽罗加入队伍，之后原路返回即可。





一段剧情后回到武赖局，又会追加数件新委托，继续完成委托吧。新委托都完成后与伽罗一同前往一番街司令部，进入西马宫本殿见到西马皇帝后再控制狼前往军港，剧情后春歌回到队伍，而武赖局中也再度追加新委托。



与春歌一同前往皇沌山脉，从第一个岔道向上走进入廊岩洞，穿过廊岩洞后即可到达最后的雪华宫殿——哀伤



之灵力殿，进入灵力殿后将散落在地面的全部哀伤之碎片收集起来，然后调查祭坛将碎片拼在祭坛上，之后灵力殿入



口处的大门即会打开，进入之后使用哀伤之谱跳一次灵力舞之后即可修复灵力殿，之后雪华宫殿恢复原貌，而宫殿中的皇池也复活了。剧情对话后原路返回即可。

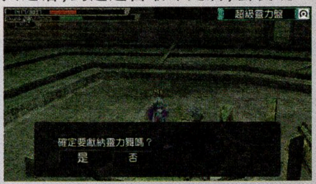


回到武赖局后看到被阿主泰打成重伤的伽罗，并且得知知奈也被阿主泰带往"魔都刃边流母龙武"。另外武赖局中会增加大量新委托。





前往东辉魔狩沙漠，穿过沙漠后到达"魔都刃边流母龙武"，进入迷宫后在第一个分岔路口先向右走可以找到臣剑升段四型，往左侧在途中可以找到石人之谱，到达迷宫最深处后，会发现一



道被灵力封锁的石门，此时必须前往迷宫中的一处下级灵力殿跳一次石人之谱的灵力舞即可将石门打开。进入石门



后调查房间中的骷髅即可找到大西马剑，之后阿主泰和斩会分别出现，要分别与2人进行战斗并且将他们击败（与阿主泰之战为1对1单挑，与斩之战则为2对1，与2人战斗时务必都使用枪作为武器）。剧情结束后再次调查骷髅，然后从下水道逃出迷宫，回到帝都。







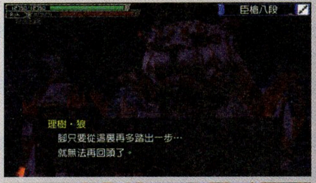
回到武赖局后又有新委托追加，不过这个时候完不完成委托都对游戏发展没有影响了，如果觉得现在的实力还不够挑战最终 BOSS 的话，就再继续完成委托吧。



前往西马宫殿与西马皇帝见面，而此时斩为了前往西马门用大西马剑的力量在海上制造了一座灵力桥。离开谒见之间，从宫殿的另一侧赶到西马门正



殿即会再次与斩交手（这次斩的能力没有任何变化，用枪即可轻松将其击败），将其击败后皇沌也赶到这里，一切准备好之后与皇沌交谈，皇沌即会带着 2 人前往西马门，迎来最终决战。





最终 BOSS 总共有两种形态，第 1 形态实力很弱，只需在其身下连续使用上段攻击即可将其击倒；第 2 形态比第 1 形态要麻烦得多，只有攻击 BOSS 上半身发光的部分才能对其造成伤害，但是每次爬上翅膀后很快就会被 BOSS 的攻击打下来，没有太多的攻击机会，需要很长时间才能击倒 BOSS。为了大家能轻松通关，这里给大家推荐一个取巧的战术，在武艺录的枪攻击招式中装备“二八式枪术·天”（使用这招在地面即可击中 BOSS 本体），然后站在 BOSS 身后对着屏幕连续使用这招攻击即可轻松通关。





击倒最终 BOSS 后即是期待已久的通关画面了，狼与春歌这对有情人也终于走在了一起。



STAFF 画面后系统会询问玩家是否保存通关记录，保存记录后即可继续进行游戏，而武赖局中也会追加大量新委托，为达成全委托 100% 完成继续奋战吧……

武赖局委托完成方法一览

注：由于篇幅原因，在这里只为大家列出与剧情发展有关的所有委托的完成方法。

武赖测试－武术家专用

完成方法：在武赖局门口按照 3 式剑术·天→2 式剑术·地→1 式剑术的顺序攻击一次即可。

报酬：25 两、4 式剑术·天

武赖测试－舞姬专用

完成方法：在武赖局门口按照灵力之舞 2 式→飞天之结→灵力之舞 1 式的顺序跳一次灵力舞即可。

报酬：25 两，转轮之结

购买午餐

完成方法：交给武赖局员 5 个包儿即可，可以直接在武赖局的店中购买。

报酬：600 两

泥芋配送

完成方法：先前往三番街贼盗市场的芋头买 3 个芋头，然后再去地下墓地入口附近交给委托人。

报酬：500 两、蒸芋头

击退子射人影

完成方法：在三番街地下墓地一房间中干掉所有出现的敌人即可，该房间在左下方的地图上会有红色标志表示。

报酬：200 两

筹措食材

完成方法：在马高原杀九余（兔子状的敌人），获得 5 个九余腿后回到武赖局交给武赖局员即可。

报酬：1800 两、碳烤腿肉

收下介绍书

完成方法：在马高原杀九余（兔子状的敌人），获得 5 个九余腿后回到武赖局交给武赖局员即可。

报酬：1800 两、碳烤腿肉

收下介绍书

完成方法：前往三番街的寺院前与和尚交谈，会得知闷太已经到武赖局去了，回到武赖局再与闷太交谈即可。

报酬：600 两、五式拳术·地

马高原的下级灵力殿调查

完成方法：前往马高原最深处的下级灵力殿，调查地面的光点，然后让春歌按灵力之舞 2 式→灵力之舞 1 式→飞天之结的顺序跳一次舞即可，完成后在宝箱中可获得灵力盘。

报酬：100 两

离家鼯鼠的搜索

完成方法：将三番街盘皇广场、三番街右翼西马桥、三番街地下墓地入口 3 个地方留言板的留言全部改为 If you see a giant flying squirrel with a blue ribbon, report to buraikyoku!即可，输入时注意大小写、空格和标点。

报酬：400 两、道具袋增加 8 个

处理遭废弃的暗机

完成方法：前往地下墓地，在一个大房间中击倒出现的所有暗机即可，战斗时尽量使用“天”的攻击招式。

报酬：1500 两、愤怒之碎片 二

酩酊大醉的巨汉

完成方法：接委托后与闷太交谈，之后在武赖局外将其打败即可，与闷太战斗时务必使用刀剑类武器。

报酬：1500 两、水

讨伐七恶枪兵

完成方法：前往玉川，进入后一直向左走，在第 2 个区域就能遇到七个枪兵，将其全部击倒即可。

报酬：1200 两

一个小小的委托

完成方法：在三番市贼盗市场的茶寮花 4700 两买一个优质茶，然后再交给武赖局员即可。

报酬：10 两，武艺录臣枪 5 段

灵力盘的材料调度

完成方法：在玉川打九余变（红色的兔子状敌人）即可获得所需材料，之后再交给武赖局员即可。

报酬：400 两、3 级灵力盘

银两委托

完成方法：前往三番街找到一个名叫洁泊的人，并给他 1000 两即可。

报酬：思念之碎片 二

母亲的模样

完成方法：前往三番街贼盗市场与芋头店店主交谈一次即可。

报酬：1200 两

击退四处洒粪的黄翼征偶

完成方法：前往三番街贼盗市场与芋头店店主交谈一次即可。

报酬：1200 两

击退四处洒粪的黄翼征偶

完成方法：前往玉川击倒几只黄翼征偶（鸟状敌人）即可。

报酬：1500 两、2 级灵力盘

岩石？闻□？的击退

完成方法：前往马高原，将紫色花丛附近出现的甲壳状敌人全部击倒即可。

报酬：1000 两、文臣剑法 6 连

击退恶魔植物（代受）

完成方法：先去二番街饰品店附近与委托人交谈，之后前往东辉魔狩沙漠，将食人花“屈逸”击倒即可，与屈逸战斗时建议使用枪棍武器。

报酬:2000 两、臣剑 6 段

刃边流母龙武究竟在何方

完成方法:前往去东辉魔狩沙漠,在第 2 个沙漠场景一直向上走,穿过该场景后就能找到魔都刃边流母龙武。

报酬:3200 两,喜悦之碎片 四

击退吵死人的噪音鸟

完成方法:前往三番街的地下水道的指定房间将出现的鸟全部击倒即可。

报酬:1500 两、天剑派枪 6 连

商店的宣传工作

完成方法:将二番街的两个留言板的留言全部改为 For tea cakes,head to Thief plaza.The steamed sweet potatoes are the best!

报酬:500 两,道具袋增加 8 个

三大食材山药芋的搜寻

完成方法:前往马高原或盐五浓留湖,在黑色的甲壳状敌人身上即可获得山药芋,取得山药芋后再交给二番街酒店厨师即可。

报酬:3000 两、臣枪 6 段

夺还宝物

完成方法:前往东辉魔狩沙漠,在之前与屈逸战斗的地方击倒一个鸟状敌人即可取回可爱的内衣。

报酬:1800 两、特级灵力盘

歼灭斑痕人

完成方法:前往玉川击倒 20 个红色的斑痕人即可。

报酬:8000 两、思念之碎片 九

黄色的闻磷!?

完成方法:前往盐五浓留湖,把出现的 3 个黄色甲壳状敌人全部击倒即可。

报酬:1900 两、臣拳 7 段

银两贷款续篇

完成方法:前往二番街交给洁泊 5000 两即可。

报酬:愤怒之碎片 四

武器的材料筹备

完成方法:前往地下墓地与闻磷(黑色甲壳状敌人)战斗,取得 2 个闻磷的甲壳后回到武赖局即可,之后 2 番街武器店会有新武器出售。

报酬:3000 两、天剑派拳 6 连

调查小形灵力殿

完成方法:前往盐五浓流湖入口的右侧的小型灵力殿,然后让春歌用江湖之谱跳一次灵力舞即可。

报酬:100 两

讨伐沙漠之诱拐团吧

完成方法:前往东辉魔狩沙漠的沙漠场景击倒 10 个女性敌人即可。

报酬:6000 两,铜铃

诱拐团的讨伐

完成方法:前往二番街地下墓地,击倒 20 个女性敌人即可(在同一场景来回刷敌人即可,不用跑太远)。

报酬:2000 两、炎气之舞 5 式

歼灭湖泊的祸害斑痕人

完成方法:前往盐五浓留湖,在盐湖场景击倒 20 个红色斑痕人即可。

报酬:4200 两、盐

离奇失踪之士兵的下落

完成方法:首先在三番街左翼西马桥与余亮交谈,然后在二番街长器匠附近与野怨武交谈,最后在三番街左翼西马桥告示板前与空吕交谈。

报酬:10000 两

魔都青湖的中和作业

完成方法:在二番街找布时伊取得苍碧水,然后穿过沙漠到达魔都刃边流母龙武即可达成委托。

报酬:6000 两、天剑派剑 7 连

银散跑进房间里了!

完成方法:前往三番街地下水道附近的民家,把民家出现的所有银散击倒即可。

报酬:4000 两、西马徽章

定期捕获射人影甲壳

完成方法:前往东辉魔狩沙漠甲壳状敌人或巨大的沙虫状敌人即可获得射人影甲壳蛇就行了,获得 12 个射人影甲壳后即可回武赖局交差。

报酬:5000 两、水

对麻痹毒有效的花

完成方法:前往东辉魔狩沙漠,击倒食人花屈逸即可获得屈逸花。

报酬:6000 两、文臣拳法 7 连

商店宣传活动的反击

完成方法:先在三番街西马水渠找委托人得知广告文 "Come eat in 2-bangai! 3-bangai citizens half price!No burai.",然后将三番街和二番街的所有留言板改成上述留言即可。

报酬:600 两、道具袋增加 8 个

击退虹计蒙

完成方法:前往盐五浓留湖的盐湖场景,击倒一定数量的虹计蒙即可(注意计蒙只在水中出现)。

报酬:2500 两、文臣棍法 7 连

武器店的材料筹备 2

完成方法:前往去二番街的地下墓地,从金色蜘蛛状敌人处获得 7 个金散毒后即可回武赖局,委托完成后武器店会有新武器出售。

报酬:3000 两、臣剑 7 段

定期捕获计蒙的鱼鳍

完成方法:收集 12 个计蒙的鱼鳍即可(在沙漠的第 2 个场景、马高原的第 2 个场景以及盐湖 2 个场景都会出现计蒙)。

报酬:10000 两、西马徽章

前往喜悦之灵力殿献纳舞

完成方法:收集 8 枚喜悦之碎片后前往喜悦之灵力殿,将灵力殿的守护者击倒后获得最后一枚碎片,将碎片拼在祭坛上可获得喜悦之谱,最后再让春歌在灵力殿按喜悦之谱跳一次灵力舞即可。

报酬:无

前往思念之灵力殿献纳舞

完成方法:收集 8 枚思念之碎片后前往思念之灵力殿,将灵力殿的守护者击倒后获得最后一枚碎片,将碎片拼在祭坛上可获得思念之谱,最后再让春歌在灵力殿按思念之谱跳一次灵力舞即可。

报酬:无

前往愤怒之灵力殿献纳舞

完成方法:收集 8 枚愤怒之碎片后前往愤怒之灵力殿,将灵力殿的守护者击倒后获得最后一枚碎片,将碎片拼在祭坛上可获得愤怒之谱,最后再让春歌在灵力殿按愤怒之谱跳一次灵力舞即可。

报酬:无

前往恐惧之灵力殿献纳舞

完成方法:收集 8 枚恐惧之碎片后前往恐惧之灵力殿,将灵力殿的守护者击倒后获得最后一枚碎片,将碎片拼在祭坛上可获得恐惧之谱,最后再让春歌在灵力殿按恐惧之谱跳一次灵力舞即可。

报酬:无

全雕像碎片取得方法

愤怒之碎片

愤怒之碎片一:击倒愤怒之灵殿的守护者
愤怒之碎片二:完成处理遭废弃暗机委托
愤怒之碎片三:西马水渠宝箱
愤怒之碎片四:完成银两贷款·续篇委托
愤怒之碎片五:三番街叶恋水道的古董商处购买
愤怒之碎片六:三番街叶恋水道的古董商处购买
愤怒之碎片七:三番街叶恋水道的古董商处购买
愤怒之碎片八:三番街叶恋水道的古董商处购买
愤怒之碎片九:都陆音出府地下设施最深处宝箱

思念之碎片

思念之碎片一:击倒思念之灵殿的守护者
思念之碎片二:完成银两贷款委托
思念之碎片三:三番街叶恋水道的古董商处购买
思念之碎片四:三番街叶恋水道的古董商处购买
思念之碎片五:马高原第 1 个场景的宝箱
思念之碎片六:三番街叶恋水道的古董商处购买
思念之碎片七:皇沌山脉第 1 场景的宝箱
思念之碎片八:二番街地下墓地中的宝箱
思念之碎片九:完成歼灭斑痕人任务

喜悦之碎片

喜悦之碎片一:击倒喜悦之灵殿的守护者
喜悦之碎片二:三番街叶恋水道的古董商处购买
喜悦之碎片三:都陆音出府右上方宝箱
喜悦之碎片四:完成刃边流母龙武究竟在何方任务
喜悦之碎片五:三番街叶恋水道的古董商处购买
喜悦之碎片六:三番街成金坡民家中的宝箱
喜悦之碎片七:玉川第 1 个场景的宝箱
喜悦之碎片八:三番街叶恋水道的古董商处购买
喜悦之碎片九:东辉魔狩沙漠第 1 个场景的宝箱

恐惧之碎片

恐惧之碎片一:击倒恐惧之灵殿的守护者
恐惧之碎片二:三番街叶恋水道的古董商处购买
恐惧之碎片三:三番街叶恋水道的古董商处购买
恐惧之碎片四:三番街叶恋水道的古董商处购买
恐惧之碎片五:三番街叶恋水道的古董商处购买
恐惧之碎片六:三番街叶恋水道的古董商处购买
恐惧之碎片七:三番街叶恋水道的古董商处购买
恐惧之碎片八:三番街叶恋水道的古董商处购买
恐惧之碎片九:三番街叶恋水道的古董商处购买

哀伤之碎片

所有的哀伤之碎片都是在哀伤之灵殿中直接取得

FINAL FANTASY V ADVANCE

ファイナルファンタジーV アドバンス

最终幻想V

机种:GBA 厂商:SQUARE-ENIX 发售日:10月12日 文:Maz

前言

随着SE的FF全系列骗钱计划的进行,FF5和6也相继移植到GBA上,这次的移植并没有作太大的改变,对于刚玩过NDS版FF3的玩家来说,这FF5的画面实在是惨了点。不过以SE的风格,不排除今后会再出一个NDS重制版的可能。总的来说,GBA版FF5的fans向很重,以这样的画面,没多少新玩家能够静下心来玩这个游戏。出于这些考虑,我们只做了一个最简单的流程攻略,这并不代表FF5很差,实际上FF5从系统到剧情都是系列上成之作,只是我们更期待一个像FF3一样高素质的重制版而已。

第一世界

◆剧情结束后控制陆行鸟来到森林右方的山口陨石坠落点。

◆进入山谷,在陨石处发生战斗。

◆轻松打败两个杂兵后救下レナ。

◆剧情后在陨石旁救起ガラフ。

◆从大地图来到森林上方的山谷,一路向上。

◆剧情后从大地图继续往上,进入一个山洞。

◆在洞深处调查右上角的机关打开门进入里面。

◆来到船上,调查船尾的舵。发生剧情。

◆ファリス加入,得到船后向东北方来到风的神殿。

◆在2楼发生BOSS战。

◆来到上层水晶处,剧情后获得称号,可以转职了。

◆往西南来到トウル村,到酒馆二楼剧情。

◆在村北的ゾック的家剧情后得到水门钥匙。回海贼洞窟取得宝物。

◆来到东方的トルナ运河,战斗后来到船の墓场。

◆在出口处打败魔王,来到南方的カウェンの町。

◆和NPC对话后来到北の山,在山顶剧情战斗。

◆乘飞龙到南方ウォルスの町,再到ウォルス城剧情。

◆来到北边的ウォルスの塔,得到新的职业。

◆在城后瀑布战胜召唤兽シヴァ后加入。

◆乘飞龙往南到タイクン城剧情。

◆从ウォルスの陨石传送后翻山来到カルナックの町剧情。

◆出牢后回カルナックの町,准备一下前往火力船。

◆打败魔王后,在10分钟内逃出,得到新职业。

◆回火力船找シド,再到カルナックの町酒馆二楼对话。

◆往南进入古代图书馆,在深处找到ミト。

◆打败召唤兽依弗力特后加入,最深处打败魔王。

◆回カルナックの町酒馆二楼找シド。

◆乘火力船来到图书馆剧情。

◆来到地图右下方的三日月岛。

◆クレセントの町剧情。

◆町下树林里剧情,获得新职业。

◆得到黑陆行鸟之后就可以周游世界了。

◆到图书馆找シド剧情。

◆到西沙漠打败魔王,来到废墟の町ゴン。

◆剧情后经由传送点回到三日月岛地下遗迹。

◆到下放房间休息。

◆依次调查右边的花圃、右房间桌上纸条、左房间罐子、掉落的书、往下走6步、右有走4步调查墙◆上的开关,得到白魔法"ミニマム"。

◆出去调查开关剧情,打败怪物后飞往废墟の町ゴン剧情。

◆来到タイクンの陨石,打败乌龟。

◆清理完遗迹两边的炮,再干掉主炮后进入。

◆最深处剧情战斗,得到新职业。

◆按照タイクンの陨石、カルナックの陨石、ウォルスの陨石、ロンカ遗迹の陨石的顺序调查打败

◆敌人后回到地图中心点的传送点。

◆经传送到孤岛,剧情来到エクスデス城。

◆牢房前打败ギルガメッシュ,出城往西。

◆向东进入ルゴルの村。睡一晚剧情。

◆向南来到モグリ森林,进入地下大河打败BOSS。

◆来到モグリの村,在右边树下和莫古里对话。

◆到中间房屋穿上莫古里の衣,到左边屋对话。

◆找最开始那只莫古里对话。

◆バル城最上层找到古露露。

◆城北ケルブの村剧情。

◆出村往上到达飞龙の谷,山顶打败BOSS取得飞龙草,回バル城喂飞龙。

◆来到右上的贤者岛剧情。

◆进入左边的サゲイト城,来到エクスデス城东南方的ゼザの船团和ゼザ对话,剧情后战斗。

◆和ゼザ王对话后乘潜水艇到バリアの塔破坏エクスデス城的防护网。

◆到达塔顶打败魔王剧情。

◆进入海底的贤者庙,见到贤者得到长老の枝。

◆进入西方海底峡谷再浮起来到达ムアの村。往东来到ムアの大森林。

◆来到长老の树打败四个水晶后剧情。

◆进入エクスデス城,剧情后新通路出现。

◆中途打败基加美修,战胜エクスデス后剧情。

第二世界

◆醒来后回タイクン城,剧情后出城。

◆回到海贼洞窟剧情。

◆经过トウル村进入一个峡谷,掉到洞打败BOSS。

◆和谢利斯汇合后往西进入一个洞窟遇到贤者剧情。

◆来到古代图书馆附近,到图书馆后剧情。

◆来到图书馆西沙漠的金字塔,取得石板,解开バハムト封印,它在北の山。

◆来到长老の木剧情,剧情战后雷娜会加入。

◆取得飞空艇后到封印城拿武器,途中剧情。

◆来到海中神殿,打败深处的魔王,解开了黑、白终极魔法封印。

◆到右下方的三日月岛,取得终极魔法后三日月基地出现。

◆进入剧情,得到改造飞空艇。

◆回到しんきろうの町,乘黑陆鸟经过右上沙漠,来到北の山。

◆在山顶打败バハムト后加入。

◆往西南方向进入フェニックスの塔,塔顶召唤兽フェニックス加入。

◆来到右方海底的大海沟,打败BOSS取得第三石板。

◆来到左上的海底洞穴,打败リバイアサン后加入。

第三世界

◆来到タイクン城,坐上飞空艇进入次元のはざま。

◆通过しんきろうの町,在森林,出口处打败魔王。

◆进入洞穴调查桌上的书,打败出现的BOSS。

◆进入次元城,先到地下牢房打败左下的BOSS。右上打败カタストロフィ。

◆最上层打败ツインタニア。

◆进入异次元又遇到基加美修,可偷得源氏装备,

◆在水晶龙すいしょうりゅう身上可偷得飞龙的枪。

◆往上走打败ネクロフォビア,出现记录点。

◆有一个宝箱由神龙守护着,打败后取得诸神的黄昏。

◆最终BOSSエクスデス要战斗两次,胜利后ENDING。





足球游戏专栏

尽在掌握

WORLD SOCCER

喜欢足球的人，都玩 PES6

文：aleale

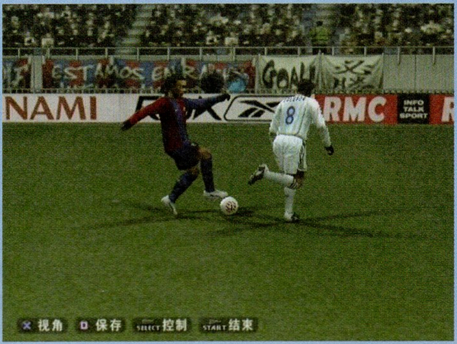


“喜欢足球的人，都玩 PES”当 38 岁的高冢新吾以这样一种精神理念，在 10 多年前就开始制作这款名为实况足球的游戏时候，就将模拟足球运动的真实性作为了一个重要的核心思想。而发展至今，PES 系列（实况足球欧洲版）已经进入代号为“6”的版本了，这是实况在欧洲的第六次进化。那么，PES6，注定带有欧洲大陆玩家和足球的显著特征：力量、整体以及对抗。面向欧洲发行的 PES6，和早在半年之前发布的实况足球 10 日版，判若两个不同的游戏。那么，这次的 PES6 究竟和 WE10 有什么不同，且让我们一一道来。

再次挑战极限，操作难度回归真实



如果说 WE10 是盘带者的天堂，那么这句话也确实表现出了 WE10 盘带简单的特点。在 WE10 发售之后，出现了一大批以盘带控制战术为主的玩家，更有甚者，在 WE10 中以出色的盘带技术，提出了“一骑当千”的口号；而到了 PES6，我们发现，在 WE10 轻易盘带控球的情况消失了，盘带难度陡然增加，在盘带之余，我们除了要注意盘带的动作之外，也要注意对手抢截的方向、空当的方





向和动作的衔接。如果说 WE10 中盘带容易最大的原因，是因为 KONAMI 让玩家操作的盘带动作之间的过渡更快，让电脑自动进行衔接处理，那么在 PES6 中，则针对欧洲足球的对抗性强特点，把多个盘带动作的衔接权，交还给了玩家自行处理。因此玩家在进行盘带的时候，需要考虑的更多，盘带从此并不简单，在高强度的抢截中进行“手动”盘带衔接，则是技术流盘带高手需要迎接的一个巨大挑战。



而 PES6 和 WE10 有另外一个不同，就是对转身速度细节描写上，显得更加真实：在 WE10 中，我们经常可以看到球员背身拿球，然后转身就可以立刻盘带过人的情况，而在 PES6 中，拿球的转身速度被明显地弱化，转身速度变慢，是一个可喜的调整，在现实比赛中，能做到背身拿球，然后突然转身启动、过人的球星寥寥无几，更多的欧洲球员在背后有防守球员干扰时拿球，对球的处理，也并非经常采用突然转身然后过人的手段，而是寻求和接应队员的配合，将球传出去。在 PES6 中转身变慢直接导致了战术打发的变化：因为转身慢，在对手干扰时容易丢球，因此转身盘带突破的技术流打法不是最好的战术选择，这让玩家必须更多地进行传切配合，这样也从另一个方面体现了欧洲足球的整体特点。

在 PES6 发售之前，高冢新吾接受欧洲记者采访时就表示，PES6 将是充满对抗的一部作品。这个承诺在游戏发售后得到了真正的兑现。WE10 中，控球队员的拿球更容易，防守球员更不容易抢断。在 PES6 中，这种情况发生了一定的变化，球员拿球动作衔接的控制权交会给玩家操作，同时减小了球员的护球半径，让传球的准确性降低，这都让防守队员更有机会进行抢断。在真实足球比赛中，防守队员的动作幅度、方向、协作跑位对拿球进攻球员的护球、传接球的成功率是有相当大的影响的。上述情况在 WE10 中未能很好地体现出来，而在 PES6 中，一切变得更加真实起来。



WE10 的远射成功率比较高，是和门将黄油手的表现分不开的，这一点也成为了众多玩家诟病的焦点。而在 PES6 中，门将的单刀球防守半径增大，扑救脱手率减少，经常有很多精彩的扑救，这让射门更加真实：不是任何时候只要按射门键就可以成功射入的，我们还必须考虑射门角度、力量、对手干扰以及门将站位的综合情况。

裁判尺度较宽，运动轨迹更加合理

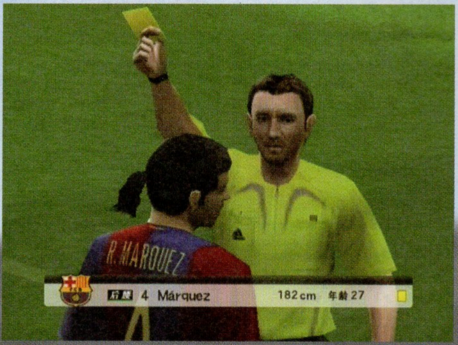


如果说 WE10 的裁判尺度比较合适，那么 PES6 的裁判尺度则继承了这个优秀的设定。在激烈的比赛中，裁判的尺度直接影响了比赛流畅的进行，在 PES5 和 WE9 中，裁判的尺度显得非常严格，但对身后铲球的判罚尺度，却并非完美，如果说 WE9 的裁判是一个西甲裁判，那么 WE10 中的裁判，更像一个英超裁判：在身体接触上允



许的尺度更宽，但对身后铲球判得更严。PES6 的裁判尺度也同样如此，因此一场比赛下来，虽然身体对抗也比较激烈，但只要不是背后铲球等恶意犯规，那么比赛进程还是相当流畅的。

从足球的运动轨迹来说，相对 WE10，PES6 也有了进一步的调整。在 WE10 中，射门中足球飞行轨迹的修正是让电脑自动计算的，同时因为对手防守动作对射门干扰几乎无用，因此经常会打出无视对方防守的漂亮的进球，但玩家在操作上，并没有形成技术上的射门快感，这实质上减弱了游戏的真实性；而在 PES6 中，射门后足球飞行的轨迹，是和射门前的位置、球门的位置、球员的力量，对手的防守影响相关的，射门并不容易，足球的飞行轨迹，也和细节息息相关。同样，在传球方面，PES6 加强了短传的准确率，减弱了中距离传球和长传的准确率，这也是和现实足球的运动轨迹相符合的。同时，PES6 将普



通长传和空中塞威胁球的长传进一步分离，塞空中威胁球的球速降低，同时弧线弯曲度加强，这让玩家必须更换长传的思路，不过在现实足球比赛中，长传是大腿带动小腿摆动，然后发力，这样的长传力量大，弧度低；现实中的空中塞威胁球，更多则是使用球员小腿的力量，用巧劲将球从空中送到合适的位置，自然弧度高，球速慢。因此，笔者认为 PES6 的长传和空中威胁球足球运动轨迹的改变，也显得相当真实，更加合理。这则需要我们玩家多打比赛，多多适应游戏系统，同时调整操作思路，这样才能让技术符合 PES6 游戏系统的特点。

网上的新战场、不一样的实况体验



WE10 虽然加入了随机比赛模式和征战世界杯模式，但取消了网络对战模式，因此我们无法实现网络对战，这不能说不是一种遗憾。而在 PES6 中，KONAMI 令人惊奇地恢复了网络对战模式，让欧洲玩家能继续进行网络联赛，体验不一样的实况对战。KONAMI 欧洲分部在 PES4 时就开展了网络对战的系统，而到 PES5 时代则增设了官方网络对战服务器。在积累了大量的网络经验后，PES6 网络对战也进行了更多的调整：目前，PES6 已经实行了 PC 的 PES6 玩家和 PS2 的 PES6 玩家进行跨平台对战的功能，作为一种尝试，PES6 首次将对战人数增加为网络两端的 4 对 4，这让战局的变化有更多的可能性。当然，网络延迟是网络对战游戏中一个需要 KONAMI 官方解决的重要问题，虽然在 PES5 中就采用了上下半场主机客户端交换这种折衷公平的办法，但就实况足球这个要求帧数稳定的足球游戏来说，对网络数据传输进行优化，则是官方需要继续解决的一个问题。从实际表现来看，PES6 的网络对战部分做得不错，很多正版玩家体验后，都说这次网络对战的稳定性比 PES5 网战更好。

数据继续进化，因授权问题取消德甲



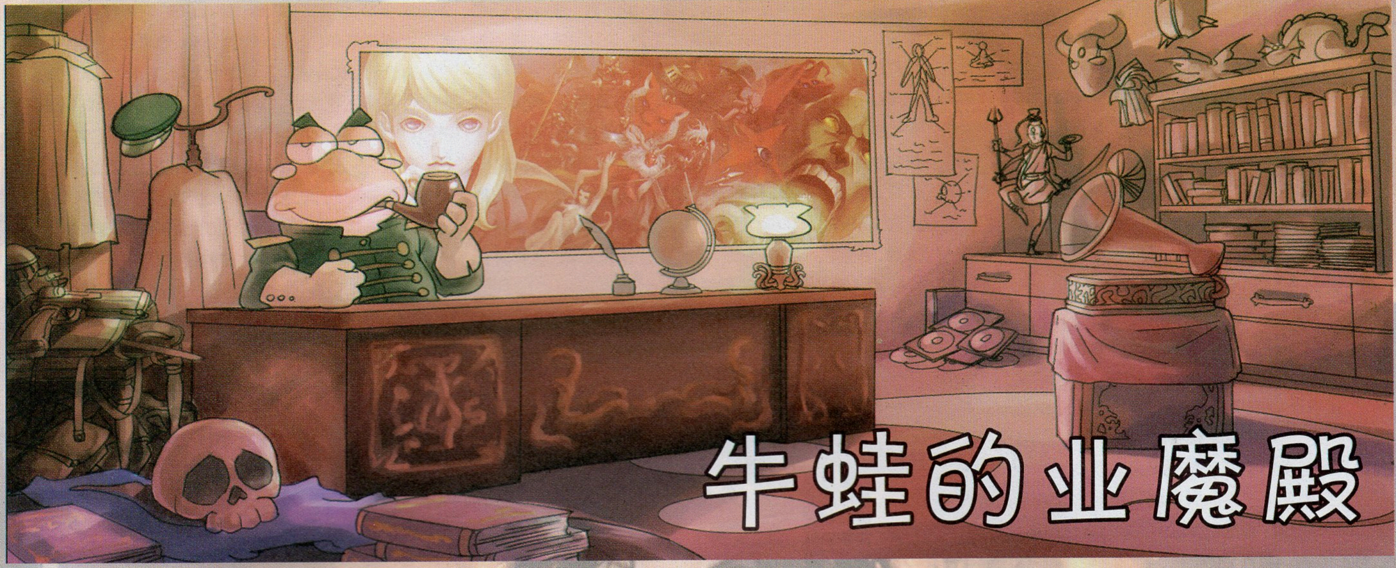
按照 KONAMI 官方的惯例，新版实况发售总是要携带最新的球队数据登场，这次发售的 PES6，则采用 2006 德国世界杯的 32 强名单和欧洲 06～07 新赛季的夏季转会大部分名单（之所以说大部分，笔者估计是因为数据收集截止时，欧洲球队夏季转会仍未结束）。这让我们在这个世界杯之夏之后，对真实的实况俱乐部有了最新的思考，作为玩家也好，作为能够排兵布阵的主教练也好，我们需要在 WE10 发售半年后，针对变化后的球队新成员进行重新熟悉，因此，重新根据球员安排战术和阵形，则能够引发玩家之间新一轮的对抗，嗯，实况本质上就是一个对战的体育游戏。而数据的变化带来的新球衣、新球鞋新足球新赞助商，也让跟随潮流的玩家们津津乐道。不过，PES6 这次并未拿到德国足球甲级联赛的授权，因此不得已取消了游戏中大部分德甲球队和德甲联赛，这不得不说是一个非常遗憾的事情。当然，这些缺憾，我们还有补丁小组慢慢修正解决。

总的来说，PES6 集合了 WE10 的所有优点，包括裁判尺度，比赛流畅性都得到了很好的继承，同时 WE10 中存在的盘带过强，转身太快，门将羸弱等问题，也得到了解决。我相信，喜欢足球的人，都玩 PES，当然，从现在起，也会都玩 PES6 的。









牛蛙的业魔殿

本期的“牛蛙的业魔殿”要为大家介绍万智牌最新系列“时间漩涡”中的全新卡牌和全新异能。另外，由于时间漩涡的推出，神河系列即将退出环境，所以本次还为大家介绍一套以神河系列、拉尼卡系列和核心第九版中卡牌组成的一套卡组，有兴趣的玩家不妨组来一试。

PS：长期向读者征集万智牌套牌的分析以及时间漩涡中的卡牌 COMBO 分析，大家踊跃投稿吧。

来稿请寄至以下两个电子邮件地址：

renchao@cbigroup.com

rct22@163.com

“时间漩涡”简介



时间漩涡系列包含 301 张新牌，以及 121 张特殊的“时间转移”牌，这些牌都是来自以前万智牌各系列中的牌。所有的牌都会有闪卡，此系列包含 121 普通牌，80 张非普通牌，以及 80 张稀有牌。

“时间转移”的稀有度是独立的，可以说比稀有牌更稀有，时间转移牌的系列符号都为紫色沙漏标志。





时间漩涡的补充包卡牌数量分布为每个补充包一张稀有牌、一张时间转移牌、三张非普通牌以及十张普通牌。

“时间漩涡”的全新异能说明

1、闪现



时间漩涡中部分生物或结界拥有的静止式异能，“闪现”的具体效果为——拥有该异能的牌可以在玩家可以使用瞬间的时机下使用。

此异能出现后玩家可以在对手的回合中召唤生物，以此来打破对手的行动计划，让牌局向对自己有利的方向发展。

2、转瞬



转瞬属于静止式异能，当具有转瞬的咒语进入堆叠时即会生效。“转瞬”的具体效果为——只要此咒语在堆叠上，玩家便不能使用咒语或不是法术力异能的启动式异能。

由于使用拥有转瞬异能的牌之后玩家双方便不能使用咒语（即是说拥有转瞬异能的咒语通常是不能反击的），使得部分喜欢后发制人的玩家不能再只依靠防守作战，牌局的变化也变得更加丰富。

3、延缓

延缓异能会让玩家在使用咒语时支付时间，来取代所需支付的魔法力。每张牌的延缓费用与计时指示物的数量各有不同。

“延缓 N～[费用]”的具体效果为——如果你可以从手上使用这张牌，你可以支付[费用]并将它移出游戏，且上面有 N 个计时指示物。之后在在你的维持开始时，若此牌被延缓，则从其上移去一个计时指示物，当移去此牌上最后一个计时指示物时，你能使用它且不需支付其法术力费用。如果你不能使用它，则它持续被移出游戏。如果你以此法使用它，且它是个生物，则它获得敏捷异能直到你失去其操控权为止。



延缓异能的出现使得玩家可以只支付少量法术力费用，然后再等待数回合即可使用原本需要更多法术力才能使用的强力卡牌。

裂片妖种族回归

曾在暴风雨、天罗城塞和万马千军 3 个系列中大出风头的裂片妖（Sliver）种族在时间漩涡系列中重出江湖，裂片妖种族的最大特点就是所有裂片妖之间的异能全部共享，假如场上有一个拥有连击异能的裂片妖和一个拥有侧击异能的裂片妖，那么这两个裂片妖就都同时拥有连击异能和侧击异能。

如果在场上同时召唤出 4、5 个拥有不同异能的裂片妖的话，那么胜利就离你不远了～各位有兴趣的玩家不









妨组一个裂片妖卡组来玩玩，会很有趣的哦。

"时间漩涡"强牌价格

近来收到几个读者的邮件，希望牛蛙能在栏目中给出时间漩涡部分强牌的市价，好在购买(卖出)单牌时进行参考，所以～价格如下：

崇碟贤者——45￥
撒拉复仇者——30￥
先人的预示——75￥
赛费尔法师泰菲力——40￥
特务法术师雅亚巴拉德——40￥
卷轴贤者——55￥
宿命之轮——25￥
神器师逸才米斯拉——20￥
盛开莲花——50￥
大学院废墟——20￥
卓耶卡石板迹——25￥
愤怒天使爱若玛——80￥
灵能冲击波——110￥
灾祸化身——50￥
邪恶之月——25￥
兽群的呼唤——55￥
渗透影法师——35￥
托玛墓穴——25￥
宝石矿脉——40￥

由于卡牌价格随时可能有所浮动，以上价格仅供参考，如果还有其它不太清楚价格的牌，大家可以给牛蛙发电子邮件询问。

特稿～combo 套牌"明神鼓动"之完全分析

文：拾叁

就像格斗游戏里炫目的连续技，就像角色扮演游戏里长时间、且华丽的特殊技战斗画面一样。在万智牌的世界里面，combo 套牌同样一直都是大家非常喜爱的套牌。

就像格斗游戏连续技一般都需要满怒气，就像角色扮演游戏特殊技都需要角色暴气一样。combo 套牌也必须依靠各种搜寻手段，找齐 combo 组件，达成一击必杀的效果。

对于初次接触万智牌的玩家来说，一般都会对一击必杀的套牌 combo 套牌很感兴趣，所以这次就给大家介绍一套 combo 套牌～Myojin Heartbeat combo(明神鼓动)。

此套牌的牌表如下：

生物牌——9 张	奉还×4
樱宗长老×4	提早收成×4
翔空轻骑兵×1	奇异收成×3
裂镜奇几奇×1	催眠浪潮×2
蹂吼巨犀兽×1	**神器牌／结界牌——8 张**
大罗明神×1	师范占卜陀螺×4
飘移幻象×1	春之鼓动×4
咒语牌——21 张	**地牌——22 张**
木灵展势×4	海岛×10
弄混配方×4	树林×12

先说说这个套牌的 combo。一回合中靠《春之鼓动》产生足够的费用，召唤《大罗明神》，使用《大罗明神》的神威指示物，从手上召唤出《裂镜奇几奇》和《翔空轻骑兵》，最后用《裂镜奇几奇》复制出若干个(具体多少个看你自己的心情啦)《翔空轻骑兵》，达成一回合一击必杀的效果。

那么，下面作具体解析。初期靠《樱宗长老》和《木灵展势》，增加自己地的数量，同时压缩自己的牌库(牌库里面少一张牌，那么拿到自己需要的牌的几率就会增大)因为两者都只有拿基本地，所以地牌全为基本地。《师范占卜陀螺》可以检视自己牌库顶三张牌，并且改变他们的排列顺序。《奉还》和《弄混配方》可以反击掉对手一些关键性的咒语或者保护自己的一些关键咒语。并且《奉还》抓一张牌的异能，并不会造成自己的手牌损失。《弄混配方》还可以易质《樱宗长老》以及关键牌《奇异收成》。《春之鼓动》是这套牌的重心，因为《春之鼓动》的异能对对手同样有益，所以，需要靠《催眠浪潮》锁住对手的地或者麻烦的神器和生物。并且可以靠《提早收成》来重置自己的地。

大家可能很早就发现了，这套牌的生物很奇怪。除了《樱宗长老》以外，所有的生物都只有 1 张。这样怎么来保证上手率呢？靠的就是《奇异收成》。只需要 5 费，就可以把《大罗明神》、《裂镜奇几奇》和《翔空轻骑兵》都拿上手。但是，《春之鼓动》和《奇异收成》对手也会得到不小的收益，难保对手用《奇异收成》拿一些很麻烦的生物，并且靠《春之鼓动》产生的大量法术力将它们召唤出来。所以，这些动作，最好在一个回合内完成。基本来说只要有 6 张地，就可以完成这个 combo。如下：

6 地时。横置 3 地，产 3 点法术力，使用《春之鼓动》。再横置 2 地，因为《春之鼓动》的效果，产 4 点法术力，其中的 3 点法术力使用《提早收成》。重置所有的地后，横置 3 地，产 6 点法术力，再加上刚才没有使用的 1 点法术力，7 点法术力使用《奇异收成》，可以从牌库里拿出所有 1 张的生物。《蹂吼巨犀兽》可以解掉对手的结界和神器，而《飘移幻象》着可以用来易质另一张的《春之鼓动》和《提早收成》。这里一般易质《提早收成》，3 点法术力易质，再使用最后的 3 点法术力使用《提早收成》。再次重置所有的地，《大罗明神》、《裂镜奇几奇》和《翔空轻骑兵》在手，如果对手没有什么解法的话，就是一击必杀。

上面都是直接说的牌名，对于第一次接触万智牌的玩家可能并不清楚每张牌的效果，所以下面将这些牌列出，大家即可得知每张牌的具体异能。































Aice 的恋爱游戏小屋



前言

前几天在论坛上收到一个 kanon 的 PS2 版，还是 CD 为载体的，非常罕见，到此我就把 KEY 社三大神作(Kanon、Air、Clannad)的 PC 和 PS2 版都收齐啦。老实说 kanon 是三大神作里我最后一个完全通关的游戏，因为当时刚接触恋爱 AVG，还没有领悟到此游戏魅力的巨大，再加上我先看了一遍动画再玩的游戏，剧情吸引力上打了折扣。现在好不容易拿到 PS2 日文版，有机会一定要慢慢品味一下才行。目前 KEY 社还有将 kanon 移植到 PSP 的计划，如果获得成功的话，估计 Air 和 Clannad 也跑不掉(新一轮的骗钱行动)。

在以往的非主流里我曾经介绍过 Air 和 Clannad，其实按年龄辈分的话，这个顺序上有点问题，Kanon 才是老大，Air 老二，Clannad 老三。我之所以这么排，则是主观上的原因了，基本上等同于游戏剧情的感人程度排序。由于三个游戏都有中文汉化版，具体剧情就靠大家自己品味，我就不在里罗嗦了。

话说 KEY 社在今冬大打 kanon 这张招牌，将 kanon 的 TV 版动画重新制作，改头换面再次播出，引得 fans 们蠢蠢欲动，每星期守着电脑等着新一集的播出。新 kanon 动画制作水平明显达到了超高水准，就人设而言，甚至可以说超过了游戏原作水平。动画中人物变形非常之小，可以看出制作过程非常之用心，一丝不苟的精神让人敬佩，更让 Shuffle 这种相距游戏水平十万八千里的动画汗颜。

kanon 的 CV 表

月宫あゆ:堀江由衣
水瀬名雪:国府田マリ子
泽渡真琴:饭□雅弓
美坂 栞:佐藤 朱
川澄 舞:田村ゆかり
水瀬秋子:皆口裕子
美坂香里:川澄绫子
天野美汐:坂本真绫
仓田佐佑理:川上とも子

人物介绍 & 攻略

◆月宫 雅

身高:154cm
血型:AB 型
体重:41kg
三围:80 52 79
诞生日:1 月 7 日

神秘的少女，翅膀背包是她标志性的装饰品。在商店街偶然遇到男主角裕一，随着两人接触时间的增加，昔日的记忆渐渐苏醒。

流程攻略

1 月 7 日(星期四)
继续睡
可以带我去街上逛逛吗?
帮她拿包包
解释原因
不再追问下去
一起躲进去
收下
1 月 8 日(星期五)
进入房间
再挑战看看
请她送我
绝对不会的
考虑看看好了
说的也是…
1 月 9 日(星期六)
等她吃完
那个人是谁呢?
试着躲开
1 月 10 日(星期天)
确认她是否丧失记忆
让她帮忙
当然有啊
大叫一声吓死她
1 月 11 日(星期一)
试着走看看
老实道歉
陪她一起找东西
就这样发呆打发时间
要我去学校把笔记拿回来
算了别理她
1 月 12 日(星期二)
不要睡
魔物是什么啊
不再跟她们来往
逛一下商店街再回去
应该是认真的
顺便托她买香烟
帮她一起找
忍耐下去
交给秋子阿姨处理善后
勉强爬起来
1 月 13 日(星期三)
我也跟在名雪后面出去
视条件而定帮忙也无所谓
让她帮自己做便当
途中到商店街买把伞再回去
今天也要找吗?
捡起来扔到走廊上
1 月 14 日(星期四)
随她高兴
没办法只好吃了
去吃点东西吧
只是那样的话…
改变房间的摆设
1 月 15 日(星期五)
也许真的会如此吧
我也出门吧
朝商店街走
处理一下吃掉
1 月 16 日(星期六)
第二号战术
我要回去了
1 月 17 日(星期天)
老实回答
1 月 19 日(星期二)
好啊
把她叫醒
同意名雪的意见
继续安慰下去
请小雅做
1 月 20 日(星期三)
再开她一点玩笑
1 月 21 日(星期三)
我来帮她喝
回答会变得热闹和有趣
1 月 23 日(星期六)
跟小雅一起回去
1 月 24 日(星期天)
没错
1 月 25 日(星期一)
我
1 月 26 日(星期二)
拉开窗帘
1 月 27 日(星期四)
马上动身追赶

◆水濑 名雪

身高:164cm
血型:B 型
体重:47kg
三围:83 57 82
诞生日:12 月 23 日

裕一青梅竹马的表妹，和裕一同年级，属于沉稳型的女生。做事不紧不慢，早晨起床非常困难，无数个闹钟都起不到效果。个性温和，非常喜欢猫。

流程攻略

1 月 7 日(星期四)
起床
可以帮我整理房间吗?
还是算了
我是无所谓
帮她拿包包
解释原因
不再追问下去
留在原地
还是算了
1 月 8 日(星期五)
进入房间
再挑战看看
请她送我
绝对不会的
考虑看看好了
不吃
还是算了
1 月 9 日(星期六)
总之继续催促她
再稍微等她一下
那个人是谁呢?
试着躲开
1 月 10 日(星期天)
开始自我介绍
大叫一声吓死她
1 月 11 日(星期一)
还是算了
我也一起等
老实承认自己输了
口头上帮她打气
就这样发呆打发时间
要我去学校把笔记拿回来
算了别理她
1 月 12 日(星期二)
住在学校
昨晚我们见过面吧?
不再跟她们来往
直接回家
自己的房间
忍耐下去
交给秋子阿姨处理善后
勉强爬起来
1 月 13 日(星期三)
我也跟在名雪后面出去
视条件而定帮忙也无所谓
让她帮自己做便当
冲回去
心甘情愿地投身于烟火当中
1 月 14 日(星期四)
随她高兴

现在没那个时间
去吃点东西吧
只是那样的话
放着不管
1月15日(星期五)
绝对不可能
就这么在家里等
要她放回冰箱去
1月16日(星期六)
第二号战术
走我旁边吧
1月17日(星期天)
安心离去
1月19日(星期二)
好啊
把她叫醒
1月20日(星期三)
和名雪一起回去
1月21日(星期三)
「名雪」这名字真不错呢
完全不行
一起念书
1月22日(星期五)
说点话安慰她
今天也跟名雪一起念书
1月23日(星期六)
问名雪生日
到名雪的房间
1月25日(星期一)
请她买杂志
1月26日(星期二)
在这里吃
这次就买些东西给她
1月28日(星期四)
敲门

◆川澄 舞

身高:167cm
血型:O型
体重:49kg
三围:89 58 86
诞生日:1月29日

佑一的学姐,三年级。沉默寡言,很少与别人交流(佐佑理除外)。在夜晚的学校持利剑与只有自己能够看见的魔物战斗,因此受人别人误解,但其实她是个十分善良的人。

流程攻略

1月7日(星期四)
继续睡
可以帮我整理房间吗?
帮她加油
我是无所谓
帮她拿包包
解释原因
不再追问下去
留在原地
还是算了
1月8日(星期五)
进入房间
再挑战看看
请她送我
绝对不会的
考虑看看好了
不吃
还是算了
1月9日(星期六)
总之继续催促她
再稍微等她一下
从什么时候就在这啦?
试着躲开
1月10日(星期天)
确认她是否丧失记忆
心甘情愿用脸来接
1月11日(星期一)
还是算了
我也一起等
老实道歉
口头上帮她打气
就这样发呆打发时间
要我去学校把笔记拿回来
教训她
1月12日(星期二)
不要睡
魔物是什么啊?
跟她们一起吃饭
试试看吧
直接回家
忍耐下去
交给秋子阿姨处理善后
前往夜间的校舍
等舞发现
就这么继续睡
1月13日(星期三)
吃完再去
还是不帮忙
干脆地拒绝
冲回去
拾起来扔到走廊上
1月14日(星期四)
随她高兴
现在没那个时间
去为她辩解
回家之前先忍耐
继续陪伴舞
改变房间的摆设
1月15日(星期五)
绝对不可能
就这么在家里等
带着牛肉饭逃走
要她放回冰箱去
1月16日(星期六)
第二号战术
寻找舞
一如往常前往那里
摸她胸部看看
1月17日(星期天)
随便编个借口打发掉
还是婉拒吧
约舞到其他地方
1月18日(星期一)
转移话题
我好像妨碍到你了
1月19日(星期二)
丢掉纳豆拌饭跑去捡剑
把剑掷向所指的方向
1月20日(星期三)
婉拒她
赶快找佐佑理吧
1月21日(星期三)
我喜欢她
1月22日(星期五)
发动连署
插嘴
1月23日(星期六)
捏一捏舞的脸颊
这还要问吗
1月24日(星期天)
代替舞前往迎击
1月25日(星期一)
到餐厅吃饭
右
1月27日(星期三)
闪躲比较重要
问舞
1月28日(星期四)
仓田
就这么静止不动
问舞看看
1月30日(星期六)
冲到舞的怀里
闪躲
全速跑去
卧倒在地
用剑身挡

◆仓田 佐佑理

身高:159cm
血型:A型
体重:45kg
三围:84 55 82
诞生日:5月5日

舞唯一的好朋友,平时两人基本都是一起行动。午休的时侯两人爱在屋顶的楼梯间铺张毯子一起吃便当。非常温柔的大姐姐,她的笑容给人非常温暖的感觉。

流程攻略

23日前和舞剧情重合
1月23日(星期六)
注意便当盒的数量
这还要问吗
1月24日(星期天)
跑过去捡剑
1月25日(星期一)
到餐厅吃饭
右
1月26日(星期二)
问问看

◆美坂 栞

身高:157cm
血型:AB型
体重:43kg
三围:79 53 80
诞生日:2月1日

裕一所在学校的一年级学生,因为多病而长期休学,像是为了见到裕一似的每天来到学校,寂寞地站在中庭。最喜爱的食物是香草冰激凌。

流程攻略

1月7日(星期四)
继续睡
可以带我去街上逛逛吗?
帮她拿包包
解释原因
不再追问下去
一起躲进去
收下
1月8日(星期五)
进入房间
名雪的房间
再挑战看看
请她送我
绝对不会的
考虑看看好了
还是算了
1月9日(星期六)
总之继续催促她
强迫她结束用餐
那个人是谁呢?
试着躲开
1月10日(星期天)
确认她是否丧失记忆
婉拒
大叫一声吓死她
1月11日(星期一)
还是算了
那我先回去了
问她是来做什么的
老实承认自己输了
口头上帮她打气
就这样发呆打发时间
要我洗个澡在身体变冷前睡觉
教训她
1月12日(星期二)
住在学校
总之先放着不管
去帮她买点东西
直接回家
忍耐下去
现在就当场追问下去
坐在书桌前面打开笔记本
勉强爬起来
1月13日(星期三)
吃完再去
还是不帮忙
谈谈汐里的事情
还是吃吧…
询问香里的事情
冲回去
拾起来扔到走廊上
1月14日(星期四)
随她高兴
现在没那个时间
就这样等下去
回家之前先忍耐
改变房间的摆设
1月15日(星期五)
绝对不可能
我也出门吧
往学校的方向走
要她放回冰箱去
1月16日(星期六)
第一号战术
去汐里所说的地方
和她约定
1月17日(星期天)
随便编个借口打发掉
还是婉拒吧
1月18日(星期一)
还是什么都不做
1月19日(星期二)
陪她打雪仗
那么想看肖像画
1月20日(星期三)
觉得是喜欢
道歉
1月21日(星期四)
去平常去的地方
1月21日(星期五)
不去餐厅
1月23日(星期六)
也许吧…
1月24日(星期天)
和她约定
1月25日(星期一)
我期待着
1月26日(星期二)
即使是拼命也要吃
1月27日(星期四)
是男女朋友
1月29日(星期五)
叫她们两人来自己这桌
1月30日(星期六)
或许有在想

◆泽渡 真琴

身高:159cm
血型:不明
体重:46kg
三围:81 55 79
诞生日:1月6日

突然出现在裕一面前,刚见面就拳脚相向的女孩。自称丧失了记忆,所有的身事都是谜团,唯一记得的事情就是对裕一的怨恨。被水濑家收留,处处和裕一作对。

流程攻略

1月7日(星期四)
起床
可以帮我整理房间吗?
还是算了
我是无所谓
帮她拿包包
解释原因
不再追问下去
留在原地
还是算了
1月8日(星期五)
放着不管
请她送我
绝对不会的
考虑看看好了
不吃
还是算了
1月9日(星期六)
等她吃完
那个人是谁呢?
就这么被她打
1月10日(星期天)
开始自我介绍
心甘情愿
1月11日(星期一)
还是算了
我也一起等
老实承认自己输了
口头上帮她打气
去真琴的房间闹闹
要我洗个澡在身体变冷前睡觉
算了别理她
1月12日(星期二)
不要睡
逛一下商店街再回去
当然是开玩笑的
顺便托她买香烟
找些东西填肚子
现在就当场追问下去
拿起换洗衣物走出房间



1月13日(星期三)
吃完再去
还是不帮忙
让她帮自己做便当
途中到商店街买把伞再回去
心甘情愿地投身于烟火当中
1月14日(星期四)
随她高兴
现在没那个时间
回家之前先忍耐
放着不管
1月15日(星期五)
绝对不可能
我也出门吧
往学校的方向走
处理一下吃掉
1月16日(星期六)
第一号战术
走我旁边吧
1月17日(星期天)
再看一会儿
1月18日(星期一)
想像那种状况
阿猫依藤
进去一起洗
继续睡
1月19日(星期二)
嗯,是啊
1月20日(星期三)
我是最近转学过来的
1月23日(星期六)
去找天野
乖乖离去
1月24日(星期天)
在这边再待一会儿
1月25日(星期一)
回校门口
1月26日(星期二)
肯定是天野

SRX 开发史

OG 历史教室第六课

History of SRX development



SRX 计划

新西历 185 年，由地球联邦军参谋本部的诺曼·斯雷（ノーマン・スレイ）少将所提出的“SRX 计划”正式开始实施。诺曼少将是最早察觉异星人的威胁、认识到其危险性，并寻求对策的人，他也是“地球圈防卫计划”的提出者。所谓“地球圈防卫计划”，又被称为“PT–X”构想，是以异星人为假想敌，进行人型机动兵器“独走的骑兵(PT)”的开发、量产的次世代机动兵器构想。但是，“PT–X”构想是基于以 PT 系机体作为联邦军主力兵器的基础上，以相应的硬件和软件方面的环境调整为目的的计划，而“SRX 计划”的思路和“PT–X 计划”并不相同。

“SRX 计划”的目标是开发出“对异星人战斗用人型机动兵器”。也就是说，其目的是开发单体的性能和战斗力提高到极限的一击必杀型机体，比起“量”来更注重“质”的计划。“SRX 计划”执行本部选在了“地球圈防卫计划”据点之一的联邦军极东支部伊豆基地，并任命该基地司令官雷卡·朗多尔夫（レイカー・ランドルフ）准将为 SRX 计划总负责人。雷卡发挥出他被称为智将的手腕，立即着手进行人才的调配。他从 PT 的开发企业玛奥社里招来了 PT 系机体的生父、玛奥社 PT 开发部部长卡克·哈米尔（カーク・ハミル）；又从“EOT”总合研究机关、积极开发超级机器人的特斯拉研究所中，将罗伯特·H·大宫（ロバート・H・オオミヤ）作为“SRX 计划”的主要成员招入麾下。除此之外，雷卡准将还将各个领域中的顶尖人才集中在一起，于是在新西历 185 年六月，“SRX 计划”正式开始运行。

“SRX 计划”的构想

“SRX 计划”始终贯彻以提高人型机动兵器的质（性能和战斗力）为目的，并没有打算开发单一机体。但是，在计划推进过程中，大家却发现“SRX 计划”理想形态，即“对异星人战斗用人型机动兵器”=“究极的 PT”，因此计划转移为了以开发“究极的 PT”为主轴。这也就是后来开发的“SRX(SUPER ROBOT X–TYPE)”。

“兼备特殊人型机动兵器（特机，即超级机器人）和 PT 的特征、可凭一机或分离状态的三机改变战局的人型机动兵器”，这就是 SRX 的开发理念。在 SRX 的构想中，由通常大小的三台 PT 机体合体成全高 50 米的巨大战斗机器人，根据战局的实际情况进行分离或合体操作，以便最大限度的发挥出 SRX 的战斗力。比如，在对付大批战斗力较低的敌人时，分离进行广范围攻击；在对付少数强敌时，进行合体以集中 SRX 的战斗力。作为对异星人用决战兵器，SRX 被寄予厚望。

可是，这种期望对开发者来说是个很大的难题。PT 变形合体成超级机器人，这个理念让“SRX 计划”的主要成员卡克和罗伯特等人伤透了脑筋。从机器人工程学的常识来说，要让三台 PT 合体成超级机器人，这样的机体构造在现有的条件下是几乎不可能达成的。给这个几乎不可能完成的难题带来一线光明的，是不久后配属到极东支部的联邦军英格拉姆·普利斯肯（イングラム・プリスケン）少佐。通过他的参与，“SRX 计划”终于开始实际运作起来。另外，虽然和 SRX 不同的古伦卡斯特（グルンガスト）和修格拜因（ヒュッケバイン）系列新型机的开发也曾作为 SRX 计划中的一环，但当 SRX 的开发正式开始之后，不得不终止了上述机体的开发工作。

英格拉姆·普利斯肯少佐

英格拉姆·普利斯肯少佐作为 PT 运用及 EOT 相关的研究者身份加入了联邦军。虽然关于他过去的经历还有很多谜团，但雷卡准将看中了他的知识和能力，破格提拔他担任 SRX 计划开发担当责任者的要职。虽然这是特例中的特例，但英格拉姆的知识和能力很快就得到了开发人员的认同。

英格拉姆把自己拥有的 EOT 知识积极运用于 SRX 的开发中，成功的解决了凭借现有技术无法解决的技术难题，使得 SRX 的开发得以顺利进行。英格拉姆还对人类所拥有的特殊的思念之力“念动力”抱有很大的兴趣，并想将它作为 SRX 的控制方法引入其中。于是，他邀请了开发出念动力感知增幅装置——“T–LINK 系统”的古林兼三（ケンゾウ・コバヤシ）博士和博士的女儿，T–LINK 系统操作员古林彩（アヤ・コバヤシ）加入 SRX 开发团队。但是，卡克和罗伯特等人却对此持怀疑态度。因为 T–LINK 系统只能由具有念动力这种特殊能力的人来使用，更何况系统本身还没有完成。要是导入 T–LINK

系统的话，SRX 计划的驾驶员就只能限定为念动力者，这个问题引起了大家的争议，不过，英格拉姆最终以半强硬的态度决定采用 T-LINK 系统，其他人也只好顺从了他的决定。

R 系列

之前由特斯拉研究所开发的 50 米级超级机器人“SRG-00 古伦卡斯特零式（注 1）”所具有的一击必杀的攻击力，正是 SRX 所追求的。不过，由于联邦军的主力 PT 是 20 米级的机体，为了使作为决战兵器的 SRX 能在所有场合、地域进行作战行动，同时在为 PT 进行整备时，能利用现有的各种设施·舰船，因此，基于以上理由，决定了 SRX 由三台 20 米级的 PT 合体为 50 米级的合体机器人。



构成 SRX 的三台机体被称作“REAL PERSONAL TROOPER”，统称 R 系列。各机的代号分别为“R-1”、“R-2”和“R-3”。开发小组首先着手于 R1 的开发，为了降低开发风险，以当时最新型的 PT——RTX-009“修格拜因（等离子推进器搭载型）”的资料为基础制作了机体。但是，为了实现合体这种前无古人的机体组合，R-2、R-3 必须从框架的基础构造开始进行设计和开发。要使内藏变形合体机构的 PT 发挥出与普通 PT 同样的性能，从技术上来说是非常困难的课题，R 系列的三机更是要求在分离的情况下也要拥有凌驾于量产型 PT 的性能。无论是合体状态还是分离状态，都能发挥出最高性能的人型机动兵器——这就是作为“对异星人战斗用人型机动决战兵器”的 SRX 的宿命。开发负责人英格拉姆为了让 R 系列三机作为一个 PT 小队发挥作用，赋予了每台机体各自的特色。为了使它们作为独立的 PT 时也能发挥出一骑当千的性能，卡克和罗伯特等主要开发人员进行了反复的讨论。在集结了地球圈最顶尖的头脑、和最优秀的开发团队的努力下，前所未有的高性能 PT，R 系列终于完成了。

注 1：グルンガスト零式。古伦卡斯特零式是按照地球圈防卫计划委员会的要求，由特斯拉研究所开发的全高 50 米的对异星人战斗用特殊人型机动兵器（SUPERROBOT）型 PT。由于装备了强大的动力源“等离子推进器”，使得该机体具有凌驾于普通 PT 之上的一击必杀的强大攻击力。古伦卡斯特零式的开发，开辟了 PT 机体新的发展方向——超级机器人系，也为之后的古伦卡斯特系列和龙虎王等机体的开发奠定了基础。

构成 SRX 的超技术

SRX 的开发中使用了数种超技术。为了实现合体机器人这一前无古人的要求，以及获得能与异星人兵器相抗衡的战斗力，EOT 等超技术的使用是不可或缺的。进入新西历后已经经过了近两个世纪，虽然人类的军事技术水平也在飞速的进步，但还远远比不上从“美迪奥 3 号”里得到的 EOT 技术水平。于是，通过在机体中使用英格拉姆带来的 EOT 技术和 T-LINK 系统，SRX 作为高性能的超级机器人渐渐接近完成。

虽然 SRX 中融合了好几种超技术，但其中最具代表性的是“特洛尼姆引擎（トロニウム·エンジン）”“胶体·奥利哈格尼姆（ゾル·オリハルコニウム）”和“T-LINK 系统”这三项技术。特洛尼姆引擎是 SRX 的动力源；胶体·奥利哈格尼姆是用来制作装甲材料以及“Z·O·剑”等武装的特殊金属；T-LINK 系统是用来维持机体的合体与攻击，在 SRX 的控制方面起着重要的作用。以上几点无论缺少哪项，都无法完成 SRX，但同时也随之产生了系统控制困难的问题。

特洛尼姆引擎

特洛尼姆引擎是以“美迪奥 3 号”中发现的物质“特洛尼姆”作为动力源的动力机关。特洛尼姆是内部包含庞大能量的米粒大小的金属物质，将其内藏的取之不尽的能量转换成动力的装置就是特洛尼姆引擎。这种庞大的能量甚至于无法以现有的仪器测量出单位时间内的能量转换量，但同时，也导致了以现有技术水平制造出的引擎素材无法承受如此高的能量，因此不得已在引擎上加上了出力限制装置。由于出力的上升时的能量发生加速度非常猛烈，使得对于出力的控制和调整变得十分困难，因此，其最大出力的活动时间被限制在 3 分钟。特洛尼姆本身也是还没有完全解明的物质，但由于它拥有地球圈现存动力机关中最大级别的出力，所以，虽然有着各方面的限制，却没有比它更适合做为 SRX 动力源的东西了。

胶体·奥利哈格尼姆

胶体·奥利哈格尼姆是液体状的珍贵金属。

胶体·奥利哈格尼姆不会象普通金属一样根据温度产生形态变化，因此无法用一般的方法进行加工、精制。但是，人们发现了胶体·奥利哈格尼姆可通过结晶化，从液体变为固体这一特性。结晶化可通过投入作为结晶种的“结晶核”来发生，根据不同的“结晶核”可硬化成各种性质的金属结晶。

Z·O·剑（胶体·奥利哈格尼姆之剑）之中，安装了有机高分子构成的“结晶核”。有机高分子的“结晶核”构成了胶体·奥利哈格尼姆内的结晶种，胶体·奥利哈格尼姆可变化成具有与结晶种相对应构造的金属结晶。这个有机高分子构成的“结晶核”可以通过接通电流等某种电信号使它的形态发生改变，因此，让“结晶核”的有机高分子预先作为胶体·奥利哈格尼姆的结晶种记录下多个结晶模式，再利用电器信号控制结晶化的形态，就可以自由改变胶体·奥利哈格尼姆之剑的形状和硬度。

作为 R-1 等机体装甲所使用的胶体·奥利哈格尼姆，是把具有制作装甲材料所需的最合适硬度和韧性的金属结晶作为“结晶核”投入其中，令其结晶化后形成的。

虽然胶体·奥利哈格尼姆的加工、精制方法是英格拉姆带来的，但之相关的情报却是 SRX 计划中的极秘，就连主要成员也不清楚详细的情况。

T-LINK 系统（念动力感知增幅装置）

T-LINK 系统是由古林兼三博士开发的，可感知控制人的思念作用的特殊深层脑波（念动力）并将其增幅的装置。念动力强的人可以通过 T-LINK 系统产生一种叫做“念动场”的力场。此力场可用于攻击敌人，也可以形成一堵看不见的墙壁、张开防护罩抵御敌人的攻击，因此它被应用于各种领域。R-3 在 SRX 合体时展开念动场，可辅助 R-1、R-2 以及附加零件的合体顺序以及合体状态的维持。只不过，强力念动场的发生和保持会给 R-3 的驾驶员造成极大的负担，这也是 SRX 的活动时间受到限制的原因之一。

可变队形

新西历 185 年 6 月，SRX 计划正式开始实施，SRX（R 系列）的机体开发只经过了一年多的时间。能在这么短的时间内将 R 系列机体完成至能够运转的状态，很大一部分原因是依靠开发负责人英格拉姆的非凡手腕。他有着机器一般的冷静和令人惊讶的判断力。而且，在令卡克和罗伯特也赞叹不已的庞大知识量的驱使下，英格拉姆集结了最优秀的开发阵容令 SRX 计划顺利进行。但是，由于在特洛尼姆引擎、T-LINK 系统、附加零件的开发和测试机师的选定（最终选择了伊达隆盛、莱迪斯·F·布兰修泰因、古林彩这三人，他们被称做 SRX 小队）上遇到了困难，R 系列各机的实体测试进展缓慢。

新西历 186 年 11 月 3 日，由于 DC 的暴动，“DC 战争”爆发了。在这场战争中，R 系列在还没经过充分的测试的情况下，就被英格拉姆接连投入实战。R 系列在暴露出不少缺陷的同时，也充分发挥了自身的能力，取得了不错的战果，不过，SRX 的合体及其他相关问题的改进和解决方案被暂时搁置。

但是，在 DC 战争结束后，一直以来的担心变成了现实，异星人银河监察军的实战部队开始了对地球的正式侵略。于是，终于到了考验作为“对异星人战斗用人型机



"动兵器"SRX 的真正价值的时候了。与"DC 战争"时一样,SRX 小队参加了对异星人的战斗，但是却陷入了和异星人机动兵器的苦战中。雪上加霜的是,SRX 计划的开发负责人英格拉姆此时竟失踪了（有种说法是他投向异星人一方了)。随着丝毫不把 R 系列的攻击放在眼里的异星人强力机动兵器的出现,SRX 小队不得不进行合体,发动了 SRX 合体的操作指令"OOC 模式(注 2)"。SRX 小队通过将意志和力量合为一体,成功实现了 SRX 的合体,初战告捷。

SRX 合体、即可变队形的成功,SRX 计划暂时达到了目的。但是,联邦军高层并不满意 SRX 的表现,指出了许多需要改进的问题，再加上计划负责人英格拉姆下落不明,因此 SRX 计划暂时被冻结。

注 2:OOC 模式。R 系列设定的 PT 战斗行动模式,也就是 SRX 的合体指令。SRX 的合体不同于通常的作战行动,必须经过指挥官的许可才可以。OOC 的含义为"ONLY ONE CRASH(一击必杀)"。

SRX 计划机体检索

R-1

REAL PERSONAL TROOPER TYPE-1

番号:R-1

全高:19.1m

总重:50.2t



SRX 计划所开发的 PT 系 R 系列 1 号机,正式名称为"REAL PERSONAL TROOPER TYPE-1"。R-1 是以近接战斗和格斗战为目的设计开发,具备高机动力和攻击力的机体。另外,R-1 以标准形态的 PT 机体为基础进行设计,并以究极的 PT 为目标进行开发，在该机体上采用了大量当时最尖端的 PT 技术，因此 R-1 最终成为 R 系列中最具平衡性的机体,其泛用性是其他 2 台机体无法比拟的。

R-1 可变形为飞行形态 R-WING,具有超广范围的作战能力。同时,在 R-1 上还搭载了 T-LINK(念动力感知增幅装置)系统,是专为念动力者准备的专用机体。

R-1 在 SRX 合体时为 SRX 的上半身核心（包括头部)和背部。

R-1 的主武装为腕部集束能量进行破坏的"T-LINK ナックル(冲拳)",高硬度 PT 用短剑"コ－ルド メタルナイフ冷金属刀",装备在腰部的两把短枪"Gリボルヴァ－G 左轮枪",以及长射程的"ブ－ステッド・ライフル布斯特来复枪"。除此之外,R-1 还可以使用各种标准 PT 装备武器,可以根据状况更换不同的武器。

R-1 的驾驶员为 SRX 小队的伊达隆盛(リュウセイ·ダテ)少尉。

R-2/R-2 POWERED

REAL PERSONAL TROOPER TYPE-2

番号:R-2/R-2P

全高:18.2m/24.2m

总重:80.4t/152.4t



R-2 是 SRX 计划开发的 PT 系 R 系列 2 号机。R-2 是炮击战用重型 PT,具备高出力和重装甲的特点。R-2 上搭载有 SRX 的主动力源——EOT 技术开发的トロニウム(特洛尼姆)引擎,因此具备惊异的出力威力。这种超高火力和重装甲使 R-2 成为一台极大威力的移动式炮台,不过相反的,由于机体的重量和装甲过于沉重,导致机体的运动性较弱。

R-2 POWERED 是 R-2 搭载了 SRX 合体用附加零件后的形态，该附加零件在 SRX 合体时成为 SRX 的手臂部分,R-2 则变形为肩部和上半身框架部分。

装甲和炮击力的强化，使得 R-2 成为强力的中、长距离战用机体，装备在两肩的附加零件在平常状态下是具有超绝威力和射程的粒子炮"ハイゾルランチャ－Hi-ZolLauncher",另外腕部装甲中的有线式妖妖飞轮(有线式ビ－ムチャクラム)也是非常有特色的武器。

由于 R-2 搭载有 SRX 主引擎，因此是 R 系列中非常重要的机体,如果被击毁的话会引发极大的破坏,为了弥补 R-2 机动力不足的弱点,特地安排了天才机师莱迪斯·F·布兰休泰恩（ライディ－ス·F·ブランシュタイン）担任 R-2 的驾驶员,希望以莱高超的驾驶技术能够弥补 R-2 在运动性方面的缺陷。

R-3/R-3 POWERED

REAL PERSONAL TROOPER TYPE-3

番号:R-3/R-3P

全高:15.3m/24.7m

总重:49.4t/186.2t



R-3 是 SRX 计划开发的 PT 系 R 系列 3 号机。R-3 是指挥官用远距离战斗型轻型 PT，具有 T-LINK 远隔念动兵器、高索敌能力、高运动性和强大的通信机能。

R-3 是作为 SRX 小队指挥官机而存在的,在战斗中 R-3 将负责查看战况,合力安排战术,指挥小队其他成员行动的重要任务，另外在 SRX 合体时也需要依靠 R-3 的 T-LINK 系统来维持合体时的状态。

R-3 POWERED 是 R-3 搭载 SRX 合体用附加零件后的形态,有些类似于 GP03-D,R-3 本体几乎完全被收入附加零件中，变成类似 MA 的形态，这一形态称为 T-LINK 飞行系统巡航型机动兵器。R-3 附加零件在 SRX 合体时成为腿部,R-3 本体则变形为身体下半和腰部。

R-3 的驾驶员是 SRX 小队的指挥官,古林彩(アヤ·コバヤシ)大尉。

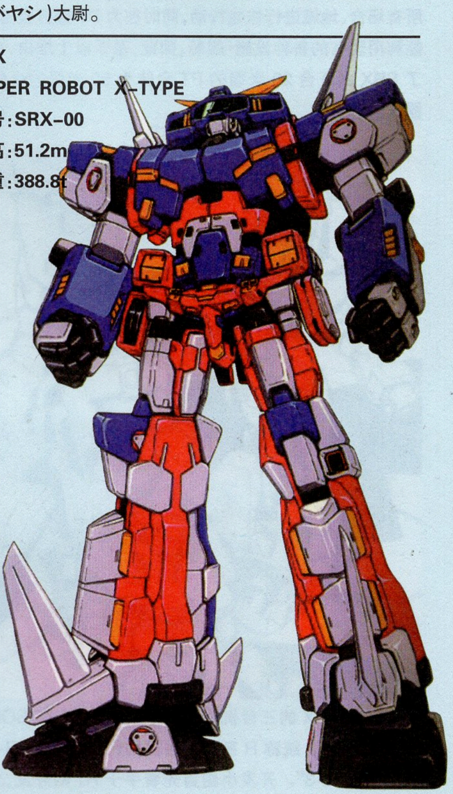
SRX

SUPER ROBOT X-TYPE

番号:SRX-00

全高:51.2m

总重:388.8



SRX 是对异星人战用究极 SUPER ROBOT,是 SRX 计划的核心。联邦军不惜代价的投入了大量 EOT 技术才使得这台究极战斗机器人得以完成。SRX 由 R 系列 3 台机体 R-1、R-2 POWERED、R-3 POWERED 变形合体而成,机体主动力源为 R-2 搭载的特洛尼姆引擎,R-3 的 T-LINK 系统负责维持合体后的形态,R-1 则担任机体主控的任务。

不过这台 SRX 并不是最终的完成形态,由于在地球制造的材料无法长时间承受特洛尼姆引擎带来的巨大能量,因此 SRX 的合体时间和合体次数都有着严格的限制(后期 SRX 经过改良后克服了合体次数的限制，但由于合体后 R-3 需要以 T-LINK 维持合体状态,对 R-3 驾驶员的精神负担很大，因此仍然不能长时间维持合体的状态)。

SRX 的主要武器为胶体·奥利哈格尼姆之剑(ZO 剑，又称天上天下无敌剑），另外还可以和 R-GUN POWERED 的 GUN 形态接续，使用长射程，高威力的 HTB 加农炮(天上天下一击必杀炮)。

SRX 头部造型来源于 BANPRESTO 的标志"眼镜造型"，作为 BANPRESTO 的原创机体,SRX 是相当于"吉祥物"的存在(虽然那个眼镜造型怎么看都不顺眼)。

SRXアルタード
班布雷奥斯
番号:SR-01
全高:75.3m
总重:431.8t



SRX 计划所开发的“对无次元侵入路用超广域歼灭型 PT”，番号 SR-01，正式名称为 SRXアルタード（阿尔塔德），通称为“班布雷奥斯”。班布雷奥斯和 SRX 同属 SRX 计划，可以说是继承了 SRX 遗志的新一代超级机器人。在对监察军的战斗中，由于 SRX 被完全摧毁，因此开发 SRX 后继机体被迅速提上了日程。

班布雷奥斯是在试作机 SRX-00 所取得的各种实验数据基础上，引入了更加稳定的 EOT 技术“雷奥斯计划”，采用改良型特洛尼姆引擎和 T-LINK 系统所开发的新型决战兵器。和 SRX 一击必杀的开发理念不同，班布雷奥斯更加注重广域的杀伤力，同时为了侵入不同次元空间作战，还搭载了特殊兵器“次元刀”用以切开空间。班布雷奥斯同样被设计为可以分离为 3 台独立机体，不过和 SRX 相反，班布雷奥斯的通常状态是以合体后的形态为准的，因此不存在合体时间和次数的限制。由于时间关系，在投入实战时合体、分离机构并未完成，因此实战中的班布雷奥斯并不具备合体、分离机能。

本来班布雷奥斯的正式名字预订为 SRアルタード，不过在机师和开发人员的强烈要求下保留了 SRX 的代号，更改为 SRXアルタード。班布雷奥斯的发音和 BANPRESTO（班布雷斯特）很相近，相信绝对是眼镜厂有意为之。

R-GUN/R-GUN POWERED
REAL PERSONAL TROOPER TYPE-GUN
番号:RW-1/RW-1P
全高:16.8m/29.8m
总重:42.6t/66.2t



R-GUN 是 SRX 用兵器（R-WEAPON）系列 1 号机，实际上则是 R 系列 4 号机，不过由于用途不同并没有采用 R-4 的代号，由月面的玛奥社秘密开发。

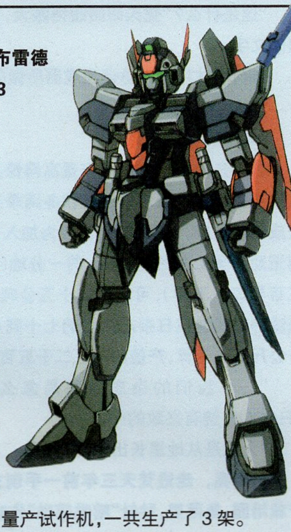
原定制作的 SRX 用特洛尼姆加农炮由于在搬运、使用上的诸多不便，而决定对其进行小型化，并将其开发成可单独移动、战斗的可变形 PT 机体，使得在战略运用方面能够发挥巨大的威力。R-GUN 搭载了超越 R-2 出力的新型特洛尼姆引擎，因此其出力和火力凌驾于 R 系列其他机体之上，不过最大的缺点是出力不稳定。

R-GUN POWERED 是搭载了附加零件后的形态，通过附加零件，R-GUN 才可以和 SRX 连接发动 HTB 加农炮。另外，R-GUN POWERED 的 T-LINK 系统经过改良，可以和 R-3 的 T-LINK 系统连接同调，这也是 SRX 发动 HTB 加农炮的前提条件。受该条件所制，R-GUN 的驾驶员必须为维蕾塔（ヴィレッタ）才能和古林彩进行同调连接后发动“天上天下一击必杀炮”。除了 SRX，班布雷奥斯同样可以和 R-GUN 连接，必杀技名为“天上天下一击必杀炮·改”。

在机战 α 中，R-GUN 可以单体变形为 HTB 加农炮并发射的，不过到 OG 之后修改了设定，R-GUN 无法单体发动 HTB 加农炮，必须和 SRX 连接后才能使用，并且驾驶员也限定为维蕾塔。

R-GUN 的驾驶员为 SRX 队队长维蕾塔大尉。

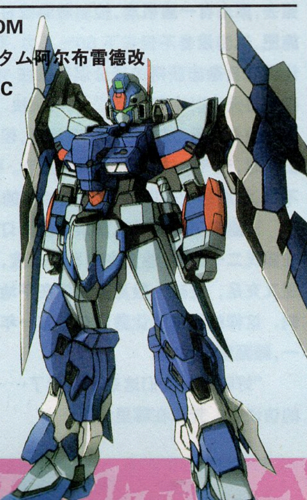
ARBLADE
アルブレード 阿尔布雷德
番号:PTX-014-03
全高:19.0m
总重:45.8t



L5 战役结束后，玛奥社在 R-1 的基础上开发的简易量产型试作 PT。该机体保留了 R-1 的运动性和泛用性的优点，去掉了变形机构和 T-LINK 系统，令机体的生产费用大为降低，使得量产成为可能。作为量产试作机，一共生产了 3 架。

由于 SRX 计划被暂时冻结，伊达隆盛驾驶阿尔布雷德试作 3 号机作为 R-1 的替代机体。3 号机装备有近接战斗用チューンナップ和ブレード·トンファー。

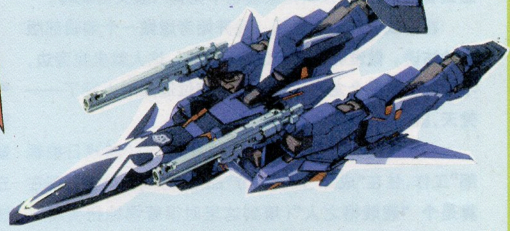
ARBLADE CUSTOM
アルブレード·カスタム阿尔布雷德改
番号:PTX-014-03C
全高:22.9m
总重:56.8t



在阿尔布雷德量产试作型 3 号机的基础上进行强化改造后的机体，重点强化了近距离战斗能力。由于该机体的开发在ビルトファルケン（隼）和ビルトビルガー（百舌）之后，因此在强化的时候运用了不少上述机体所采用的技术。阿尔布雷德改搭载了和隼相同的特斯拉推进器，外装甲则使用了百舌的ジャケット·アーマー，在肩部还装备了两门スプリット光线加农炮。阿尔布雷德改的涂装由之前的灰色变成了和隼、百舌相近的蓝色涂装。

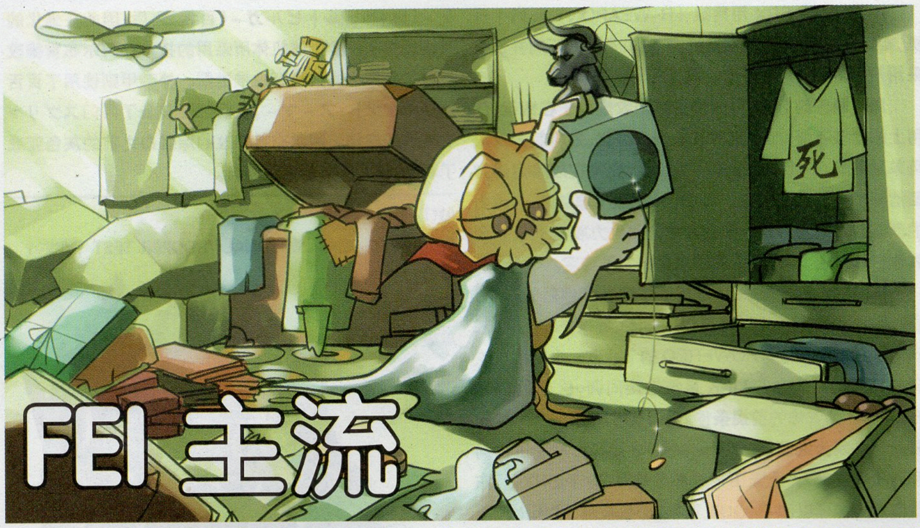
ART-1
ADVANCED REAL PERSONAL TROOPER TEST TYPE-1
番号:ART-1
全高:不明
总重:不明





ART-1 是在 OGS 中初登场的机体，全名为 ADVANCED REAL PERSONAL TROOPER TEST TYPE-1，即 R-1 的后继型机体。该机体是根据更加可靠、安定的 EOT 技术——雷奥斯计划所开发的次世代 R 系列开发计划“RXR 计划”中的新型 PT。ART-1 是作为次世代机开发准备的试作型机体，根据 R-1 和修格拜因 Mk3 的数据为基础进行设计。ART-1 可变形为飞行形态 ART-WING，不过它不能和其他 R 系列机体进行合体，但是其性能凌驾于 R-1 之上。相信这台机体的后继型就是班布雷奥斯分离后的机体之一。

上期刊登 OGS 的正式发售日有误，确定的发售日应该为 2007 年 1 月 25 日。另外，备受机战 fans 期待的 OGTV 版动画已经开始播放，播出时间为每周三深夜 1 点 30 分，预订为 26 集。机战世界论坛和卡通空间字幕组将在第一时间提供中文字幕，感兴趣的玩家可以前往机战世界论坛下载。
OG 动画官方网址：
http://www.suparobo-anime.jp/index.html
机战世界网址：
http://www.srworld.net



FEI 主流

梵天是谁？他是蓝星最有影响力的K隆人之一：游戏日编辑部首位K隆人董事、全球最大编辑公司执行长、宇宙出口委员会成员。

不要怀疑，这句话不是我写的。最近在网络上玩一个由台湾同胞做的杂志访谈生成器，也就是输入相应的词语，就会自动生成一篇对某人的专访，而这些输入的词就会出现在相应的位置，这句关于梵天的介绍便出自此处——大家也看出来了，这玩意纯粹就是找个乐子，里面的文字决计当不成真的，但是相当有趣，那些访谈的对话怎么看都眼熟，看来新闻采访也不免有八股文出现哪。

在尝试了几个人之后，我开始考虑做一个编辑部版本的访谈。做谁呢？DRAGON？不行，这人就坐我旁边，不定回头就是个龙息，那么选个座位远点的人好了——梵天，就你了，谁叫你天天贱格……

名字是“梵天”，现在是在做“编辑”，在“游戏日编辑部”工作，住在“成都”，现在的产品是“游戏日杂志”，现在算是个“超贱格之人”（填到这里时很警惕地扭头看一眼），看起来“很贱格”，同时也很“无耻”，最喜欢的名人名言是“所有游戏都是神作”（一边填一边扭头看）……

过了一会儿，我发现剩下几个栏目不大好填了，于是开始居心叵测的提问：“梵天，你的座右铭是什么啊？”“人不要脸天下无敌！”“……”

……选这家伙做实验品真是选对了。

“最喜欢的小动物呢？”

“……你要干吗？”还挺警惕。

“没事儿，做个访谈。”

“就访谈我一个吗？”

“你哪儿来那么多废话！快回答！”

“黑猫警长！”

“……最讨厌的行为呢？”

“把脚放在方向盘上。”

“最喜欢的书呢？”

“十万个为什么。”

“……不要做这种贱格的回答！”

“证明我求知欲旺盛！”

“好好，你旺盛……最后一个问题，想去哪里旅行？”

“杜甫草堂！”

“……算你狠。”

访谈完成，确认！

“这世界需要有胆识的人，勇敢挑战世俗已定的基准！”在高温达38度、艳阳炙热的成都，700多位来自全球各地，英语混杂不同腔调的白人、黑人、黄种人，正聚集在成都规划展示馆会议厅内。连结大伙儿的，除了身上穿的绿色T-shirt，和头顶的绿色帽子外，全神贯注的共同对象，不是成都的官员或国家长官，而是人称超贱格之人的游戏日编辑部集团董事长梵天。

“这是什么？”梵天眼睛瞪得贼大，看着我贴在QQ群里的文字。

“哦，刚才用杂志访谈生成器所做的访谈。”

“……太夸张了吧？”

“夸张的在后面咧！”

游戏日编辑部的单位产量高得惊人。因为有效控制气候变化因素，原本只能在秋冬两季采收的游戏日杂志变成四季量产。尤其在夏天，因为加入了深海海水与用来制造防弹背心的纤维，小小的一分地（一千平方公尺，约三百零二．五坪），可年产二十五公吨，是农委会公布传统栽种方式游戏日杂志产量的七十到八十倍。如以平均一公斤五千元算，产值约一亿二千五百万元。

“……我们的杂志到底是怎么做出来的啊？”DRAGON饶有兴致的问。

“大概是从地里长出来的吧。”

天刚亮，走进梵天三年前一手创立的游戏日杂志生产栽培园，角落里，秒针“喀哒喀哒”作响。清晨六点一到，几百根灌溉用的小黑管子同时流出培养液，游戏日杂志饱餐两分钟后，突然“卡”的一声，管子供料立刻停止。

这个生产栽培园属于游戏日编辑部企业。循着声音望去，原来有一座机房，控制着游戏日杂志的浇水、喷药、施肥，这套设备不但省下50%人力，而且经过精密计算，让游戏日杂志获得的养分误差值在10CC以下，游戏日杂志每天定时定量“进食”，长得又快、又省。

抬头一看，这个温室没有屋顶，但，一下雨，遮雨棚马上升起，天气太热，遮光网就会打开。平常时间，温室不闷不热，温度控制得刚刚好，适合娇贵的游戏日杂志生长。

这座温室专为游戏日杂志量身订做，白天温度控制在摄氏二十四度，晚上在摄氏十八度，由于不湿、不热，日照又充足，突破一般夏天无法在平地种游戏日杂志的限制，这样的温室能让游戏日杂志一年多收一期，品质如一，颗颗肥美硕大。

“好嘛……我们这杂志成精了……哎哎，不是对梵天的访谈么？梵天在哪里？”

“梵天？马上就是他的戏份了啊！”

七年级前段的梵天外表看起来很贱格，说话时洋溢着一种无耻的神采。“那个时候环境实在是非常的艰辛。”梵天啜饮了一口手中的可乐，玩玩身边的aice，接着说。“不过，就算环境是多么的艰辛，我依然相信，‘所有游戏都是神作’。”

“等一下，什么叫‘玩玩身边的aice’？”这次是aice惊异的质问。

“啊啊，有一项是填梵天‘身边有什么东西’，我就顺手把你写上去了……”

梵天的座右铭是“人不要脸天下无敌”，他便是靠着这样的精神，刻苦走来。“一开始真的是很糟，后来稍微好了一些，但是就在以为稍微好一些的时候，结果又遇到了重大的失败，不过，咬咬牙，最后还是过去了，那段时间过去之后，总算是有一些起色，但是最近还是不怎么好。”梵天散发着不凡的乐观与自信。

即使创业时成绩耀眼，第一年游戏日编辑部还是亏损了九千三百六十二亿四千五百八十万元，除了必须要靠现金卡度日，甚至还必须向地下钱庄贷款，到后来仇家甚至花钱买凶，黑道组头也扬言要杀他全家，杀人手法包括纵火、下毒、假车祸、开瓦斯气爆、还有一桶汽油外加一跟番仔火…尽管如此，这都不能够动摇梵天坚持发展编辑产业的决心。

“梵天，你真是不容易耶，我都不晓得。”DRAGON感叹。

“您知道就好了，今晚您请客吧？”

“不过你的资本可以一年亏损九千多亿……是不是该你请我？”

“……哎，fei，还有我最喜欢的动物呢？”

“你是说黑猫警长？它死得好惨啊……”

甚至，梵天最重要的副手黑猫警长，也在考察市场时，在美军的炮火下丧生。唯一的遗物除了自家公司生产的游戏日杂志、随身携带阅读的一整套《四库全书》、以及唐君毅的《中国文化之精神价值》外，就是一本柯特勒所着的《十万个为什么》。“我一直在想，黑猫警长最后在阅读《十万个为什么》，是否打算在书中找出让公司起死回生的经营之道，”梵天眼眶中泛着泪光，“最后，公司终于有了今天的局面，但是每当我想到黑猫警长，我都还是忍不住要去把脚放在方向盘上。”

“……真是冷笑话……快结束吧。”牛蛙皱着眉头说。

“牛老师，你的名字也有喔！”

市场分析师牛蛙认为，游戏日编辑部接下来的发展关键，是如何进一步达到产业升级，在杜甫草堂的研发基地中，扩大代工的内需，以及成功导入八寸制程，并且克服社会舆论对于游戏日杂志在人体实验上的疑虑。

“人体实验！他们怎么知道的……”DRAGON大惊失色。

明年七月十五日梵天即将带着游戏日编辑部前往杜甫草堂发展。梵天会交出一张怎样的成绩单？让我们拭目以待。

最后附上这个杂志访谈生成器的地址，大家有兴趣的可以去玩。并向作者zonble致敬。

http://zonble.twbbs.org/etc/bw.php

梵天的BLOG



流行音乐——POP'N MUSIC 13

说到音乐游戏，王者中的王者自然是前几期我介绍的 beatmania 系列。该系列以华丽和高速的节奏为基点，主要服务的人群是街机音乐游戏的爱好者和少数家用机玩家，它的涵盖面相对之前红极一时 DDR 系列要窄的多。以坚持将音乐的乐趣带给玩家为目的的 KONAMI 为了扩大音乐游戏的市场，在 beatmania 和 DDR 系列双管齐下的制霸年代开创了另一个伟大的音乐系列——POP'N MUSIC。



POP'N MUSIC 顾名思义，就是将流行音乐的要素加入到游戏之中。对大部分未接触音乐类型的游戏玩家来说，POP'N MUSIC 的门槛并没有 beatmania 那么高，在音乐的选择上，每作除了选择当时流行的人气歌曲乐之外，还加入了大量的其他类型的乐曲：例如民谣，古典甚至是动漫影视歌曲走红的主题曲，以此为宣传卖点推出的 POP'N MUSIC 很快就受到了玩家的好评。KONAMI 也在 1999 年将家用机联动计划付诸实践，PS 上的第一款移植作品 POP'N MUSIC 很快走红，该年度也是 KONAMI 在音乐市场收益最大的一年。POP'N MUSIC 也成为家庭娱乐软件的首推之作，大量的女性和儿童也在 POP'N MUSIC 的吸引下开始关注这个 KONAMI 的游戏，你会经常看到日本家庭中老人和孩子同乐的场面，这足已证明 POP'N MUSIC 系列的魅力。

诚然，仅仅是依靠流行音乐的人气以及音乐类型的多样性是无法抓住玩家的，POP'N MUSIC 系列能够迅速被大众接受，源于它简答的操作和游戏规则，虽然 POP 有 9 键模式（这甚至要 beatmania 还要多出 1 个键）。但是更加简单的 5 键模式让新玩家很快就能上手。更重要的是：POP 在着键的判定上要更加的模糊（专家模式除外），这也是 KONAMI 比较贴心的设定。POP 在家用机上增加的迷你游戏模式和有趣的隐藏要素也从另一方面提高了游戏性。



街机移植计划总有它的瓶颈，即使有很高的宣传力度，但受众群体很容易锁定在街机玩家上。增加玩家投入度也是 KONAMI 的另一个重要举措，玩过 POP 的朋友一定知道，POP 系列不同其他同类型游戏的特点就是歌曲角色系统，每首歌曲都有各自的人物角色。这些可爱的卡通人物并非都来自于 KOANMI 的官方设计，大量玩家的创意投稿很快也被 KOANMI 接受并将其投入到新作之中。除此之外，新作选曲投票也成为 POP'N MUSIC 的宣传手段，加上在网络化时代的今天而采用的官方排名使得 POP'N MUSIC 系列的生命力比 DDR 系列更加的旺盛。

一切源于音乐，也取决于音乐，POP'N MUSIC 系列出自 BENAMI 小组之手也保证了本系列中曲谱和音乐的高品质，KONAMI 可以说是音乐游戏的宝库，除了前边提到的 beatmania 系列之外，还有著名的吉他系列 GUITAR FREAK，还有以架子鼓为基点的 DRUM MANIA，各作品的音乐之间的客串也成了家常便饭，最新作 POP'N MUSIC 13 你甚至还会看到 DDR 2 超人气歌曲蝴蝶。这个在 99 年红遍祖国大地的曲子，想必大家一定不会陌生吧。

POP'N MUSIC 13



每作都有各自的风格，POP'N MUSIC 13 的风格从游戏选择画面和背景音乐都以马戏团为主体。新作 POP'N MUSIC 13 推出之际小编我在自己的非主流中对本作进行简要的介绍，不管之前你有没有接触这个系列，梵天都推荐玩家去尝试一下。

ARCADE 街机模式



ENJOY　　单人的街机模式，目标是要顺利完成三首曲子

CHALLENGE　　挑战模式，可以选择曲子和附加的难度

BATTLE　　对战模式，双人同乐的模式

EXPERT　　连续完成四首曲子





对战模式　　新增加的模式，和两个电脑对战，中途通过按键给对手增加陷阱。得分高者获胜，同时还可以累积经验提高称号

FREE 自由模式



根据自己的喜好选择歌曲，按下 R1+L1 键更改难度。该模式下将歌曲进行细致的划分。分别是新增加的曲子、重新收录的曲子、自己成绩最好的曲子、依据级别排列，根据名字排列、自由选曲、动漫歌曲。

TRAINIG 练习模式



这里可以反复练习曲子，可以更改设置和曲子难度

RECORDS 记录

各种隐藏要素的收集情况，还有迷你游戏和歌曲的得分成绩。

OPTION 设定

更改游戏设置，游戏角色也是在这里更改。

SAVE&LOAD 存档

储存进度。

SPECICAL 特典

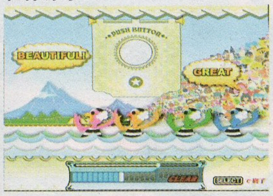
MINI 游戏。

降落比赛



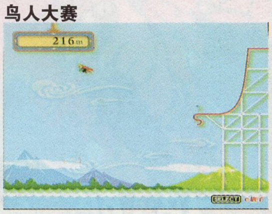
离地面 15 米之内、越近越好。←→控制降落速度：←加速、→减速。按○停止，官网最高成绩 0.00 米，真是变态。

花样游泳



←→控制角色移动，根据画面提示按键。尽量在圆圈内按键。

鸟人大赛



按○确定起飞角度，←→调整空中飞行状态。多借助空中的云彩，飞的越远越好。

OMAKE　　欣赏获得的 CG

CHARACTER GUIDE　　角色欣赏

POP'N REQUEST　　完成曲子可以了解曲子的一些信息

印象要素的开启



根据自己的喜好选择歌曲，按下 R1+L1 键更改难度。该模式下将歌曲进行细致的划分。分别是新增加的曲子、重新收录的曲子、自己成绩最好的曲子、依据级别排列，根据名字排列、自由选曲、动漫歌曲。

完成 ARCADE 街机模式的模式后会给出扑克牌，玩家只要记住最大的扑克的位置选中即可。随后建筑房子，建成一座房子就可以获得新曲了。

注意：POP'N MUSIC 真正的作用并不是用来玩的！！

读者们！无视我前边写的那些内容吧，什么音乐素质高，什么操作简单适于玩家，都是骗人的！梵天承认自己喜欢音乐游戏，可将 POP'N MUSIC 仅仅用来自己娱乐，那简直就是极大的浪费啊。这游戏从画面到按键都可以用可爱来形容，你身边的美眉们根本无法抗拒。你给她们玩鬼泣，生化危机。三分钟她们就会和你说拜拜，但你拿 POP 这个利器，两人在花前月下共同玩她喜欢的曲子，我保证不管是人妻还是罗莉，御姐还是大妈，三分钟内都会投入你的怀抱！





カオスウォーズ CHAOS WARS

上期由于时间和篇幅方面的问题，未能给出混沌战争的全部角色加入方法，所以本期研究中将此内容补上，另外还给出了各角色的特性效果说明，希望能对正在玩这个游戏的玩家有所帮助。

混沌战争全角色加入方法

第一章

角色名称	加入条件
リイン	第一章第一战加入
兵真	第一章第一战加入
ヒロ	第一章第二战加入
疾风丸	任务"结晶和植物之岛"第一战开始前加入

第二章

角色名称	加入条件
ウル	任务"怪しい二人"完成后加入
カレン	任务"怪しい二人"完成后加入
ミュウ	在端末使用"天魔の守护者の键"后加入
露	任务"ハリセン女を搜せ"第一战结束后加入
冲田总司	任务"ハリセン女を搜せ"第一战结束后加入
トナティ	在端末使用"青翼王の键"后加入
ウエレス	在端末使用"双剑王の键"后加入
ヨアヒム	任务"その名は"完成后加入
カ-マイン	前往シャルルウ岛探索，特定战斗结束后加入

第三章

角色名称	加入条件
土方岁三	在端末使用"狼牙の键"后加入
リユ-ンエルバ	在端末使用"酒豪の键"后加入
大蛇丸	在端末使用"大蛇の键"后加入
グレイヴ	任务"オ-バ-·ド-ズ"第一战开始前加入
ミカ	任务"オ-バ-·ド-ズ"第一战开始前加入
小雪	在端末使用"冰结晶の键"后加入
RB	任务"スリラ-·ナイト"完成后加入
アリス	任务"运命の女性"第一战结束后加入
ゼペット	任务"运命の女性"第一战结束后加入
藏人	任务"运命の女性"第二战结束后加入
アナスタシア	任务"运命の女性"第二战结束后加入

第四章

角色名称	加入条件
モニカ	前往ガレ-ズ岛探索，特定战斗结束后加入
ゼオンシルト	在端末使用"二つ枪の键"后加入
ルブル	任务"谜の类人猿"第二战中让露在发动 RS 的状态下击倒ルブル
ウルゼル	任务"密林の花嫁"完成后加入
尸十二	RB 已加入的情况下在基地与ロジヤ-对话，之后完成任务"复仇者"即可加入

第五章

角色名称	加入条件
ジュリアン	カ-マイン加入的情况下，完成任务"マイ·ロ-ド"后加入
ザ-ド	任务"ザ-ドの记忆"第一战结束后加入
イレス	EVENT 任务"留守番选择"中，与ゼロス任选一人加入
ゼロス	EVENT 任务"留守番选择"中，与ゼロス任选一人加入
タケル	任务"破灭のマルス"完成后加入
ポリタン	ゼペット在前排时前往パラゴス岛探索，特定战斗结束后加入

第六章

角色名称	加入条件
ライエル	モニカ加入且在前排的情况下，完成任务"优しき罪人"后加入
メルヴィナ	ゼオンシルト加入的情况下前往エルシャント岛，在特定战斗中让ゼオンシルト发动 RS 的状态下击败她
坂本龙马	任务"图书馆の魔女"第三战中用冲田击倒坂本龙马，战斗结束后加入
シルヴァ	任务"ロイヤル·ガ-ド"让冲
ネ-ル	田出战，战斗结束シルヴァネ-ル未受伤害即可加入

第七章

角色名称	加入条件
ラル	第七章剧情选择ラル路线，任务"辉士团长乱心"完成后加入
スルク	第七章分支选スルク路线，任务"西乡隆盛"完成后加入
九头文治	任务"任侠の男"完成后加入(ラル路线不能加入)

第八章

角色名称	加入条件
クライアス	任务"平和のために"完成后加入
严岛エミリ-	任务"图书馆の奥で"第一战结束后加入(战斗中要先击倒エミリ-)

第九章

角色名称	加入条件
ガイザン	任务"ああ无情"中 9 回合内让严岛エミリ-击倒ガイザン
オ-ヴィア	任务"オ-ヴィア探访记"完成后加入
ナガレ	第七章选择ラル路线，第九章ラル在前排的情况下，任务"恶魔之力"完成后选择"辉士团的逆袭"，在第二战中不让ナガレ受到任何伤害，战斗结束后加入
シエリ-	任务"决战"第一战先击倒ライゲン后再让用リイン击倒シエリ-，第二战让兵真击倒ライゲン，战斗结束后シエリ-加入

第十章

角色名称	加入条件
MAKO	冲田总司·土方岁三·坂本龙马·グレイヴ·ミカ·RB·户十二·九头文治全部在前排的情况下前往トリルトラム岛探索
エンディア	任务"太阳的少年"中，画面右上方太阳为0的情况下过关，之后即可加入

角色特性效果一览

リイン



特性：

ゲートの知识——精神力上升。

ゲート操作——编成在サブメンバー时，完成任务后获得报酬增加。

RS特性：

ゲートマスター——RS状态下攻击敌人时，造成的伤害上升。

マスター辅助——受到敌人得意属性攻击时，伤害值减少。

兵真



特性：

天才肌——武器熟练度上升速度增加。

袢／露＆疾风丸——与露或疾风丸使用连携攻击时，造成的伤害上升。

RS特性：

コレクター——击倒敌人时，道具掉落机率上升；一定机率给对手造成的伤害值上升。

心の权化——无视敌人一部分防御力对其造成伤害。

ヒロ



特性：

炎の后继——受到火炎属性攻击时，一定机率无效化。

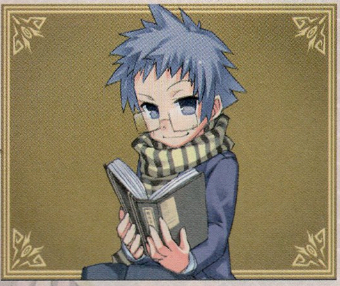
袢／小雪——与小雪使用连携攻击时，造成的伤害上升。

RS特性：

裨倪——被RANK低于自己的敌人攻击时，受到的伤害减少。

冥界送り——攻击时低确率附加即死效果。

疾风丸



特性：

精神统一——攻击时一定机率附加封印效果。

袢／兵真＆露——与兵真或露使用连携攻击时，造成的伤害上升。

RS特性：

愤怒——一定机率对敌人造成的伤害为确定伤害（不能自动回复的伤害）。

九字护身法——一定机率受到伤害减半。

ウル



特性：

ソウルエナジー——击倒敌人时S能量槽增加量上升。

袢／アリス——与アリス使用连携攻击时，造成的伤害上升。

RS特性：

明日のために——攻击时对敌人造成的伤害值的一半分配到己方全员并且回复HP；己方全员防御力上升。

超越神の视线——攻击时一定机率附加麻痹和目隐效果。

カレン



特性：

贵族の夸り——攻击时，S能量槽增加速度上升。

剑技——剑熟练度上升速度增加。

RS特性：

Fフォーゲル——使用火属性攻击时伤害值上升；受到火属性攻击时伤害值减少。

英雄の剑——反击时攻击力上升。

露



特性：

ツッコミ——攻击时一定机率附加麻痹效果。

袢／兵真＆疾风丸——与兵真或疾风丸使用连携攻击时，造成的伤害上升。

RS特性：

ハリセン二刀流——攻击时一定机率对敌人造成2倍伤害。

岚のハリセン——使用风属性攻击时伤害值上升；受到风属性攻击时伤害值减少。

ミュウ



特性：

勇者见习い——使用光属性攻击时伤害值上升。

英雄の资质——全能力成长速度上升。

RS特性：

勇者觉醒——攻击敌人的弱点属性时，伤害值上升；攻击时一定机率附加睡眠效果。

カリスマ——己方全员素早上升。

冲田总司



特性：

天赋の才——全能力成长速度上升。

袢／土方——与土方使用连携攻击时，造成的伤害上升。

RS特性：

俊英の剑士——病气状态无效化；使用剑攻击时WT增加量减少。

见切り——受到敌人攻击时，一定时间内输入提示指令可以完全回避敌人攻击；如果在可以反击的情况下，按□键即可发动反击。

トナティ



特性:

カリスマ——己方全员素早上升。

尊大——受到物理攻击时伤害减少。

RS特性:

コンプレックス——攻击RANK高于自己的敌人时，造成的伤害大幅上升。

大号令——己方待机时WT少量减少。

カ-マイン



特性:

特使——派遣类任务成功率上升。

人工生命——一定机率全异常状态无效化。

RS特性:

グロ-ランサ-——攻击敌人的弱点属性时，伤害值上升。

时空干涉能力——己方全员精神力上升。

ヨアヒム



特性:

ヴァンパイア——受到暗属性攻击时伤害值减少。

逆转ファイタ-——HP减少到50%以下时，攻击力上升。

RS特性:

ユマの发饰り——被装备拳的敌人攻击时，受到伤害值减少。

ドレインだっち——攻击力一定机率回复HP。

土方岁三



特性:

加势——参加连携攻击时造成的伤害上升。

袢/冲田——与冲田使用连携攻击时，造成的伤害上升。

RS特性:

鬼の土方——攻击时造成的伤害全部为确定伤害。

见切り——受到敌人攻击时，一定时间内输入提示指令可以完全回避敌人攻击；如果在可以反击的情况下，按□键即可发动反击。

リュ-ンエルバ



特性:

袢/ミュウ——与ミュウ使用连携攻击时，造成的伤害上升。

女神の加护——后卫时己方全员防御力上升。

RS特性:

女神降临——受到敌人攻击时S能力槽增加量上升。

教育的指导——前卫时己方全员攻击力上升。

グレイヴ



特性:

死の先に——受到暗属性攻击时伤害减少。

袢/ミカ——与ミカ使用连携攻击时，造成的伤害上升。

RS特性:

D·O·G——待机时消费SP，同时WT大幅减少。

ネクロライズ——全异常状态无效化。

ミカ



特性:

心の共に——使用回复道具时回复量上升。

袢/グレイヴ——与グレイヴ使用连携攻击时，造成的伤害上升。

RS特性:

シ-ドとの共生——受到的确定伤害一半转变为仪式伤害。

サポ-ト——参加连携攻击时造成的伤害上升。

小雪



特性:

发声练习——不作任何行动待机时S能量槽增加。

闻かざる——封印状态无效化。

RS特性:

袢/ヒロ——与ヒロ使用连携攻击时，造成的伤害上升。

千万世界の知识——受到魔法攻击时一定机率无效化。

アリス



特性:

ゴスペル——后卫时，己方全员防御力上升

袢/ウル——与ウル使用连携攻击时，造成的伤害上升。

RS特性:

圣女の目——目隐状态无效化，回避率上升。

ア-ク——使用回复特技时回复量上升；受到光属性攻击时伤害减少。

ゼペット



特性:

子煩悩——受到物理攻击时伤害减少。

ビルダ-カ-ド——攻击时一定机率附加封印和麻痹效果。

RS特性:

着せ替え——受到术攻击时，低确率无效化，攻击敌人的弱点属性时，伤害值上升。

人形使い——攻击人类敌人伤害值上升。

藏人



特性:

ソウルエナジ-——击倒敌人时S能量槽增加量上升。

袢/アナスヤシア——与アナスヤシア使用连携攻击时，造成的伤害上升。

RS特性:

七苍を结び——一定机率受到的伤害值全部减半。

居合いの技——攻击时，一定机率给敌人造成的伤害为确定伤害。

アナスヤシア



特性:

皇族の血筋——前卫时己方全员精神力上升。

袢/藏人——与藏人使用连携攻击时，造成的伤害上升。

RS特性:

疾风盗承阵——击倒敌人时道具掉落机率上升;素早上升。

摄影——攻击时一定机率附加目隐效果。

ゼオンシルト



特性:

平和维持军——参加连携攻击时，全员攻击力上升。

凶枪の返击——反击时攻击力上升。

RS特性:

タフネス——HP减少到50%以下时，防御力上升。

双枪使い——受到装备枪的敌人攻击时伤害减少;枪熟练度上升速度增加。

ウルゼル



特性:

ハンティング——攻击怪兽系敌人时，伤害值上升。

战いの歌——后卫时己方全员SP回复量增加。

RS特性:

野性の勘——受到攻击时，对手攻击特技全特性无效化。

骨砕き——攻击时一定机率附加防御力和素早下降效果。

ジュリアン



特性:

名门贵族——武器熟练度上升速度增加。

ク-ル——受到水属性攻击时伤害减少。

RS特性:

I・ナイト——术攻击一定机率无效化。

一闪——攻击时，S能量槽增加速度上升。

ザ-ド



特性:

ピックポケット——击倒敌人时，道具掉落机率上升。

精神の锭——攻击时一定机率附加目隐效果。

RS特性:

光の键——PASHE5～8时全能力上升。

怪盗——击倒敌人时获得高RANK物品机率上升。

ゼロス



特性:

依赖完遂——派遣类任务成功率上升。

生体兵器——武器熟练度上升速度增加。

RS特性:

セ-フティ解除——攻击时无视敌人一部分防御力;击倒敌人时，S能量大幅上升。

がんとばし——攻击时一定机率附加毒和麻痹效果。

タケル



特性:

AAST战术——攻击遗迹人时，造成的伤害上升。

争い嫌い——不做任何行动待机时HP回复少量。

RS特性:

破天の足音——全能力上升;受到的伤害全部为确定伤害。

ヒ-ロ-魂——发动RS时回复50%HP。

坂本龙马



特性:

外交——派遣类任务成功率上升;编成在サブメンバ-时，完成任务后获得报酬增加。

新时代の目——特技变化机率上升。

RS特性:

渡来品好き——被装备本的敌人攻击时伤害值减少;使用铳攻击时伤害值上升。

见切り——受到敌人攻击时，一定时间内输入提示指令可以完全回避敌人攻击;如果在可以反击的情况下，按□键即可发动反击。

シルヴァネ-ル



特性:

忠诚の誓——攻击力和精神力上升。

部队指挥——己方待机时WT少量减少。

RS特性:

ロイヤルガ-ド——受到物理攻击时，一定机率无效化。

一骑当千——攻击时一定机率造成2倍伤害。

スルク

特性:

防寒——受到水属性攻击时伤害减少。

皮肉——后卫时敌全员防御力下降。

RS特性:

夜战技能——PHASE0～3时全能力上升。

アイヌの毒——攻击时一定机率附加麻痹效果。

クライアス

特性:

平和维持军——参加连携攻击时，全员攻击力上升。

风读み——对所有攻击回避率上升。

RS特性:

疾走——HP减少到50%以下时素早和运上升。

阵风——攻击敌人时，敌人WT增加。

严岛エミリ-

特性:

マリ-ン——受到水属性攻击时，一定机率无效化。

手旗信号——后卫时己方全员精神力上升。

RS特性:

海军战术——铳攻击特技射程增加。

海军の切り札——攻击力大幅度上升，命中率下降。

オ-ヴィア

特性:

魔术の知识——受到术攻击时，一定机率无效化。

魅了——后卫时己方全员男性角色全能力上升。

RS特性:

仪式の心得——攻击时，一定机率给敌人造成的伤害为确定伤害。

占星术——PHASE0～3时精神力上升。

シエリ-

特性:

魔力变换——攻击时一定机率回复HP。

姬样——前卫时己方全员HP上升。

RS特性:

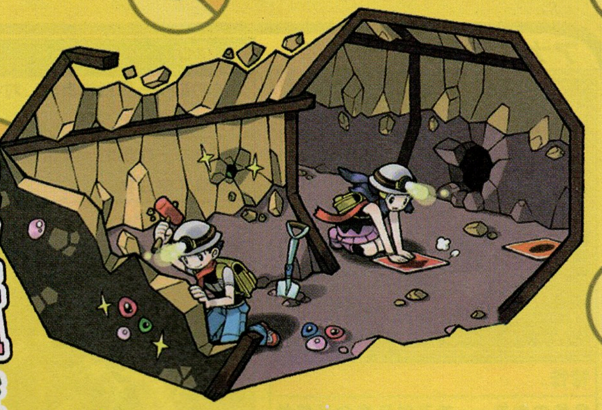
无邪气——一定机率物理攻击和全异常状态无效化。

境界の异能——RS状态中对敌人造成伤害增加;受到术攻击时，低确率无效化。

ポケットモンスター Pokémon ダイヤモンド

口袋妖怪 钻石珍珠

珍珠钻石全PM捕捉方式一览



文 /koflover

珍珠钻石版新增PM的数量虽然只有107只，比起水晶到宝石的135只的新PM数量虽然要差一些，但是除去一些特定活动的PM外，全部493只PM都是可以捕捉到的——这下可够大家忙活好一阵子了……下面笔者厚道的提供全部PM的捕捉方式，不过希望大家还是能够自己去进行探索，这样才更有乐趣，当实在找不到某些PM时再来翻书查找吧！

需要注意的是，以下的捕捉方式的前提条件都是要先通关，并看到全部新奥PM时去升级成全国图鉴，这样才能激活新奥150只以外的PM并进行捕捉。许多PM的捕捉条件都是要求在NDS的GBA端插入GBA版的口袋妖怪卡带，联动后才能使得这些PM在特定区域出现，但珍珠钻石并不识别D版卡和烧录卡的联动，这对于没有GBA正版卡带的玩家来说可能不是什么好消息……另外某些PM出现率比较低，大家在搜索的时候请保持一点耐心，可能是你暂时没有运气见到他们，并不是捕捉地点写错了。

最后想忠告大家的就是，游戏毕竟是游戏，PM毕竟只是PM，虽然抓齐全部493个PM的确是一件很有成就感的事情，但是，即使你抓不齐的话，也不会有人小看你的……口袋么，玩玩也就可以了……

在介绍全PM捕捉方式前，先来说明一下本作中出现的几种特殊的捕捉手段：

一、垂钓。这个主要是用来捕捉栖息在水域的口袋妖怪，方法和前作相同，就是在有水面的地方使用钓竿，在出现提示后按键。越高级的钓竿也就能钓到更多更高级的口袋妖怪，但垂钓时需要反复在提示下按键操作多次才可成功。

二、蜂蜜。本作中可以获得一种道具香甜蜂蜜(あまいミツ)，涂在特殊的黄色树木上，一段时间后调查该树木就可以遇到口袋妖怪并捕捉。这个和金银中的撞树捕捉手段有些类似，一些特定的口袋妖怪只能靠这种方式获得。

三、捕捉器。通关并得到全国图鉴后，可以从博士处得到一个叫做捕捉器（ポケトレ)的装置，作用是在可以遇敌的地区使用会出现野生的口袋妖怪并战斗。捕捉器所招引的口袋妖怪大多数都是可以正常遇到的，但也有较低的几率招引到特定的口袋妖怪。这些口袋妖怪一般是无法从其它途径获得的。

四、GBA联动。珍珠钻石和GBA版联动不仅仅是在Palu公园传送口袋妖怪，还有让特定的区域出现特定的口袋妖怪的作用，在上文中已经提到过。如果这些口袋妖怪对你实在有吸引力，那还是先想办法入手GBA的Z卡吧！

五、口袋妖怪洋馆。在212号道路附近有个大型的建筑物，就是口袋妖怪洋馆。来到其中的某间屋子和主人对话，他会告诉你洋馆后院在这时候出现的口袋妖怪。这些口袋妖怪都是在特定一段时间在洋馆后院的草丛出现，所以要捕捉的话还是抓紧吧！



六、特定时间地点出现。记得金银和绿宝石中的这个设定么？如今在珍珠钻石中又重现了。在特定的时间内，特定地点会出现正常情况下无法遇到的口袋妖怪，相当一部分口袋妖怪只能通过这个途径来捕捉。如何得知这个信息呢？前往初始的镇子，来到副主角家中和他(她)妹妹对话，她就会告诉你这时候在某某区域会出现某种口袋妖怪，抓紧时间去捕捉吧！



编号	日文名	中文名
001	フシギダネ	妙蛙种子



GBA版火红叶绿初始三主角之一，通过联动传送获得

002	フシギソウ	妙蛙草



由妙蛙种子在16级进化得到

003	フシギバナ	妙蛙花



由妙蛙草在32级进化得到

004	ヒトカゲ	小火龙



GBA版火红叶绿初始三主角之一，通过联动传送获得

005	リザード	火恐龙



由小火龙在16级进化得到

006	リザードン	喷火龙



由火恐龙在36级进化得到

007	ゼニガメ	杰尼龟



GBA版火红叶绿初始三主角之一，通过联动传送获得

008	カメール	卡米龟



由杰尼龟在16级进化得到

009	カメックス	水箭龟



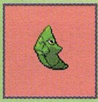
由卡米龟在36级进化得到

010	キャタピー	绿毛虫



插入GBA版火红卡带后，在204号道路捕捉

011	トランセル	铁甲蛹



由小火龙在16级进化得到

012	バタフリー	巴大蝴



由铁甲蛹在10级进化得到

013	ビードル	独角虫



插入GBA版叶绿卡带后，在204号道路捕捉

014	コクーン	铁壳昆	插入 GBA 版叶绿卡带后，在ハクタイのもり捕捉；由独角虫在 7 级进化得到
015	スピアー	大针蜂	由铁壳昆在 10 级进化得到
016	ポッポ	波波	特定时间内在 229 号道路出现
017	ピジョン	比比鸟	由波波在 18 级进化得到
018	ピジョット	比雕	由比比鸟在 36 级进化得到
019	コラッタ	小拉达	在 225、226 号道路捕捉
020	ラッタ	拉达	在 225、226 号道路捕捉；由小拉达在 20 级进化得到
021	オニスズメ	烈雀	在 225、226 号道路捕捉
022	オニドリル	大嘴雀	在 225、226、227 号道路、ハードマウンテン捕捉；由烈雀在 20 级进化得到
023	アーボ	阿柏蛇	插入 GBA 版火红卡带后，在 212 号道路（钻石版）或 219 号道路（珍珠版）捕捉
024	アーボック	阿柏怪	插入 GBA 版火红卡带后，在狩猎场捕捉；由阿柏蛇在 22 级进化得到
025	ピカチュウ	皮卡丘	可口袋妖怪洋馆出现；由皮丘亲密进化得到
026	ライチュウ	雷丘	由皮卡丘使用雷之石进化得到
027	サンド	穿山鼠	插入 GBA 版叶绿卡带后，在まよいのどうくつ捕捉
028	サンドパン	穿山王	插入 GBA 版叶绿卡带后，在 228 号道路捕捉；由穿山鼠在 22 级进化得到
029	ニドラン♀	尼多兰	在 201 号道路使用捕捉器遇敌
030	ニドリーナ	尼多利娜	在 221 号道路、リッシこのほとり使用捕捉器遇敌；由尼多兰在 16 级进化得到
031	ニドクイン	尼多后	由尼多利娜使用月之石进化得到
032	ニドラン♂	尼多朗	在 201 号道路使用捕捉器遇敌
033	ニドリーノ	尼多利诺	在 221 号道路、リッシこのほとり使用捕捉器遇敌；由尼多朗在 16 级进化得到
034	ニドキング	尼多王	由尼多利诺使用月之石进化得到
035	ピッピ	皮皮	在テンガンざん捕捉；特定时间在口袋妖怪洋馆出现；由皮亲密进化得到
036	ピクシー	皮可西	由皮皮使用月之石进化得到
037	ロコン	六尾	插入 GBA 版叶绿卡带后，在 209 号道路捕捉
038	キュウコン	九尾	由六尾使用火之石进化得到
039	プリン	胖丁	特定时间在口袋妖怪洋馆出现；由宝宝丁亲密进化得到
040	プクリン	胖可丁	由胖丁使用月之石进化得到
041	ズバット	超音蝠	在大部分洞窟、夜间时大部分道路都可捕捉
042	ゴルバット	大嘴蝠	在大部分洞窟、夜间时 227 号道路都可捕捉；由超音蝠在 22 级进化得到
043	ナゾノクサ	走路草	在 229、230 号道路捕捉
044	クサイハナ	臭臭花	在 224、229、230 号道路捕捉；由走路草在 21 级进化得到
045	ラフレシア	霸王花	由臭臭花使用草之石进化得到
046	パラス	派拉斯	在狩猎场捕捉
047	パラセクト	派拉斯特	由派拉斯特在 24 级进化得到
048	コンパン	毛球	在 229 号道路使用捕捉器遇敌
049	モルフォン	末入蛾	在 229 号道路使用捕捉器遇敌；由毛球在 31 级进化得到
050	ディグダ	地鼠	在 228 号道路捕捉
051	ダグトリオ	三地鼠	在 228 号道路捕捉；由地鼠在 26 级时进化得到
052	ニャース	喵喵	特定时间在口袋妖怪洋馆出现
053	ペルシアン	猫老大	由喵喵在 28 级进化得到
054	コダック	可达鸭	在大部分湖泊表面和道路都可捕捉
055	ゴルダック	哥达鸭	在大部分湖泊表面和道路都可捕捉；由可达鸭在 33 级进化得到
056	マンキー	猴怪	在 225、226 号道路使用捕捉器遇敌
057	オコリザル	火爆猴	在 225、226 号道路使用捕捉器遇敌；由猴怪在 28 级进化得到
058	ガーディ	卡蒂狗	插入 GBA 版火红卡带后，在 201 号道路捕捉
059	ウインディ	风速狗	由卡蒂狗使用火之石进化得到
060	ニョロモ	蚊香蝌蚪	在 225、227、228 号道路水面使用好钓竿垂钓
061	ニョロゾ	蚊香蛙	在 225、227、228 号道路水面使用好钓竿垂钓；由蚊香蝌蚪在 25 级进化得到
062	ニョロボン	快泳蛙	由蚊香蛙使用水之石进化得到
063	ケーシィ	凯西	在 203、215 号道路捕捉
064	ユンゲラー	勇吉拉	在 215 号道路、冠军之路捕捉；由凯西在 16 级进化得到
065	フーディン	胡地	由勇吉拉通信进化得到
066	ワンリキー	腕力	在 207、208、210 号道路以及テンガンざん捕捉
067	ゴーリキー	豪力	在大部分道路以及テンガンざん、ハードマウンテン、冠军之路可捕捉；由腕力在 28 级进化得到
068	カイリキー	怪力	由豪力通信进化得到
069	マダツボミ	喇叭芽	在 229、230 号道路捕捉
070	ウツドン	口呆花	在 224、229、230 号道路捕捉；由喇叭芽在 21 级进化得到
071	ウツボット	大食花	由口呆花使用草之石进化得到
072	メノクラゲ	玛瑙水母	在大部分水域都可捕捉
073	ドククラゲ	毒刺水母	在大部分水域都可捕捉；由玛瑙水母在 30 级进化得到

074	イシツブテ	小拳石	在大部分洞窟和道路都可捕捉
075	ゴローン	隆隆石	在大部分洞窟和道路都可捕捉；由小拳石在25级进化得到
076	ゴローニャ	隆隆岩	由隆隆石通信进化得到
077	ポニータ	小火马	在206、210、211、214、215号道路捕捉
078	ギャロップ	烈焰马	由小火马在40级进化得到
079	ヤドン	呆呆兽	珍珠版中在211道路使用捕捉器遇敌
080	ヤドラン	呆河马	由呆呆兽在37级进化得到
081	コイル	磁怪	特定时间在タタラせいてつじょ出现
082	レアコイル	三磁怪	由磁怪在30级进化得到
083	カモネギ	大葱鸭	特定时间在221号道路出现
084	ドードー	嘟嘟	特定时间在201号道路出现
085	ドードリオ	嘟嘟利	由嘟嘟在31级进化得到
086	パウワウ	小海狮	钻石版中在226、230号道路捕捉
087	ジュゴン	白海狮	钻石版中在226、230号道路捕捉;由小海狮在34级进化得到
088	ベトベター	臭泥	在215号道路使用捕捉器遇敌
089	ベトベトン	臭臭泥	由臭泥在38级进化得到
090	シェルダー	大舌贝	在205号道路、たにまのはつでんしょ、タタラせいてつじょ的水面使用超级钓竿垂钓
091	パルシェン	铁甲贝	由大舌贝使用水之石进化得到
092	ゴース	鬼斯	在失落之塔(ロストタワー)、ハクタイのもり中的鬼屋捕捉
093	ゴースト	鬼斯通	在もどりのどうくつ(捕捉鬼龙的洞穴)捕捉;由鬼斯在25级进化得到
094	ゲンガー	耿鬼	由鬼斯通通信进化得到
095	イワーク	大岩蛇	在こうてつじま、ハードマウンテン、クロガネたんこう(クロガネシティ下方的矿坑)、冠军之路、キッサキしんでん(キッサキシティ上方的神殿)捕捉
096	スリープ	索利普	特定时间在215号道路出现
097	スリーパー	索利柏	由索利普在26级进化得到
098	クラブ	大钳蟹	特定时间在226号道路出现
099	キングラー	巨钳蟹	由大钳蟹在28级进化得到
100	ビリリダマ	雷电球	特定时间在218号道路出现
101	マルマイン	顽皮弹	由雷电球在30级进化得到
102	タマタマ	蛋蛋	在狩猎场捕捉
103	ナッシー	椰蛋树	由蛋蛋使用草之石进化得到
104	カラカラ	卡拉卡拉	特定时间在203号道路出现
105	ガラガラ	嘎拉嘎拉	由卡拉卡拉在28级进化得到
106	サワムラー	沙瓦郎	由巴鲁基在20级，且物攻大于物防时进化得到
107	エビワラー	艾比郎	由巴鲁基在20级，且物攻小于物防时进化得到
108	ベロリンガ	大舌头	特定时间在リッシこのほとり出现
109	ドガース	毒气瓦斯	由双弹瓦斯生蛋得到
110	マタドガス	双弹瓦斯	在227号道路、ハードマウンテン捕捉;由毒气瓦斯在35级进化得到
111	サイホーン	铁甲犀牛	在227号道路、ハードマウンテン捕捉
112	サイドン	铁甲暴龙	在227、228号道路、ハードマウンテン捕捉;由铁甲犀牛在42级进化得到
113	ラッキー	吉利蛋	在209、210道路捕捉;特定时间在口袋妖怪洋馆出现;由吉利宝携带真丸石升级进化得到
114	モンジャラ	蔓藤怪	特定时间在テンガンざん山顶出现
115	ガルーラ	袋龙	在狩猎场捕捉
116	タッツー	墨海马	在226号道路使用好钓竿垂钓
117	シードラ	刺海马	在226号道路使用超级钓竿垂钓;由墨海马在32级进化得到
118	トサキント	角金鱼	在大部分水面使用好钓竿垂钓
119	アズマオウ	金鱼王	在大部分水面使用超级钓竿垂钓;由角金鱼在33级进化得到
120	ヒトデマン	海星星	在ミオシティ、ナギサシティ的水面使用超级钓竿垂钓
121	スターミー	宝石海星	由海星星使用水之石进化得到
122	バリヤード	吸盘魔偶	钻石版中在218、222号道路捕捉;由魔尼尼学会技能模仿后升级进化得到
123	ストライク	飞天螳螂	钻石版中在229号道路捕捉
124	ルージュラ	迷唇姐	由迷唇娃在30级进化得到
125	エレブー	电击兽	由电击小子在30级进化得到
126	ブーバー	鸭嘴火龙	由布比火龙在30级进化得到
127	カイロス	大甲	珍珠版中在229号道路捕捉
128	ケンタロス	肯泰罗	在209、210号道路使用捕捉器遇敌
129	コイキング	鲤鱼王	在任何水域使用破钓竿垂钓
130	ギャラドス	暴鲤龙	在任何水域使用超级钓竿垂钓；由鲤鱼王在20级进化得到
131	ラプラス	乘龙	在冠军之路捕捉
132	メタモン	百变怪	在218号道路使用捕捉器遇敌
133	イーブイ	伊布	特定时间在口袋妖怪洋馆出现;ヨスガシティ的NPC赠送

编号	日文名	中文名	获得方法
134	シャワーズ	水精灵	由伊布使用水之石进化得到
135	サンダース	雷精灵	由伊布使用雷之石进化得到
136	ブースター	火精灵	由伊布使用火之石进化得到
137	ポリゴン	3D龙	特定时间在口袋妖怪洋馆出现
138	オムナイト	菊石兽	由复活铠之化石得到
139	オムスター	多刺菊石兽	由菊石兽在40级进化得到
140	カブト	化石盔	由复活海之化石得到
141	カブトプス	镰刀盔	由化石盔在40级进化得到
142	プテラ	化石飞龙	由复活神秘琥珀得到
143	カビゴン	卡比兽	由刚比兽亲密进化得到
144	フリーザー	急冻鸟	GBA版火红叶绿三神兽之一,通过联动传送获得
145	サンダー	闪电鸟	GBA版火红叶绿三神兽之一,通过联动传送获得
146	ファイヤー	火焰鸟	GBA版火红叶绿三神兽之一,通过联动传送获得
147	ミニリュウ	迷你龙	在テンガンざん瀑布后使用超级钓竿垂钓
148	ハクリュー	哈克龙	在テンガンざん瀑布后使用超级钓竿垂钓;由迷你龙在30级进化得到
149	カイリュー	快龙	由哈克龙在55级进化得到
150	ミュウツー	超梦	GBA版火红绿神兽,通过联动传送获得
151	ミュウ	梦幻	GBA版绿宝石神兽,通过联动传送获得
152	チコリータ	菊草叶	GBA版绿宝石三选一口袋妖怪(需完成方圆图鉴),通过联动传送获得
153	ベイリーフ	月桂叶	由菊草叶在16级进化得到
154	メガニウム	巨花龙	由月桂叶在32级进化得到
155	ヒノアラシ	火球鼠	GBA版绿宝石三选一口袋妖怪(需完成方圆图鉴),通过联动传送获得
156	マグマラシ	火岚鼠	由火球鼠在14级进化得到
157	バクフーン	爆炎兽	由火岚鼠在36级进化得到
158	ワニノコ	小锯鳄	GBA版绿宝石三选一口袋妖怪(需完成方圆图鉴),通过联动传送获得
159	アリゲイツ	蓝鳄	由小锯鳄在18级进化得到
160	オーダイル	怪力鳄	由蓝鳄在30级进化得到
161	オタチ	尾立鼠	在202号道路使用捕捉器遇敌
162	オオタチ	大尾立鼠	由尾立鼠在15级进化得到
163	ホーホー	呵呵鹰	夜间在210、211号道路、狩猎场捕捉
164	ヨルノズク	诺可鹰	夜间在210、211、216、217号道路、エイチこのほとり、リッシのほとり、テンガンざん、狩猎场,以及かくれいずみへのみち(珍珠版)或もどりのどうくつ(钻石版)捕捉;由呵呵鹰在20级进化得到
165	レディバ	巴瓢虫	由安瓢虫生蛋得到
166	レディアン	安瓢虫	夜间在229号道路捕捉;由巴瓢虫在18级进化得到
167	イトマル	幼蜘蛛	由独角蛛生蛋得到
168	アリアドス	独角蛛	夜间在229号道路捕捉;由蜘蛛在22级进化得到
169	クロバット	叉子蝠	由大嘴蝠亲密进化得到
170	チョンチー	电灯鱼	在220号道路使用超级钓竿垂钓
171	ランターン	双灯鱼	在220号道路使用超级钓竿垂钓;由电灯鱼在27级进化
172	ピチュー	皮丘	特定时间在口袋妖怪洋馆出现
173	ピィ	皮	在テンガンざん捕捉;特定时间在口袋妖怪洋馆出现
174	ププリン	宝宝丁	特定时间在口袋妖怪洋馆出现
175	トゲピー	波克比	在230号道路使用捕捉器遇敌
176	トゲチック	波克奇库	由波克比亲密进化得到
177	ネイティ	玩偶鸟	特定时间在224号道路出现
178	ネイティオ	天然鸟	由玩偶鸟在25级进化得到
179	メリープ	咩利羊	在たにまのはつでんしょ使用捕捉器遇敌
180	モココ	羊咩咩	在222号道路使用捕捉器遇敌;由咩利羊在15级进化
181	デンリュウ	电龙	由羊咩咩在30级进化得到
182	キレイハナ	美丽花	由臭臭花使用太阳石进化得到
183	マリル	玛莉露	在狩猎场捕捉;特定时间在口袋妖怪洋馆出现;由露莉莉亲密进化得到
184	マリルリ	玛莉露利	由玛莉露在18级进化得到
185	ウソッキー	胡说树	珍珠版中在214、221号道路捕捉;由假盆栽学会技能模仿时升级进化得到
186	ニョロトノ	牛蛙君	由蚊香蛙携带王者之证通信进化得到
187	ハネッコ	毽子草	在205号道路使用捕捉器遇敌
188	ポポッコ	毽子花	在205号道路使用捕捉器遇敌;由毽子草在18级进化得到
189	ワタッコ	毽子棉	由毽子花在27级进化得到
190	エイパム	手尾猴	将蜂蜜涂在树上后吸引捕捉
191	ヒマナッツ	无聊种子	在204号道路使用捕捉器遇敌
192	キマワリ	向日花	由无聊种子使用太阳石进化得到
193	ヤンヤンマ	洋洋蜻蜓	在狩猎场捕捉

编号	日文名	中文名	获得方法
194	ウパー	乌波	在 215 号道路、狩猎场捕捉
195	ヌオー	沼王	在 212 号道路、狩猎场捕捉;由乌波在 20 级进化得到
196	エーフィ	光精灵	由伊布在白天亲密进化得到
197	ブラッキー	月精灵	由伊布在夜间亲密进化得到
198	ヤミカラス	暗乌鸦	钻石版夜间在ハクタイのもり的鬼屋附近草丛、失落之塔捕捉
199	ヤドキング	呆兽王	由呆呆兽携带王者之证通信进化得到
200	ムウマ	梦妖	珍珠版夜间在ハクタイのもり的鬼屋附近草丛、失落之塔捕捉
201	アンノーン	安侬	在ズイのいせき捕捉
202	ソーナンス	果然翁	在シンジこのほとり、エイチこのほとり、リッシこのほとり使用捕捉器遇敌;由果然仔在 15 级进化得到
203	キリンリキ	麒麟奇	在 214 号道路、リッシこのほとり捕捉
204	クヌギダマ	松果兽	插入 GBA 版绿宝石卡带后,在ハクタイのもり捕捉
205	フォレトス	核果兽	由松果兽在 31 级进化得到
206	ノコッチ	土之子	特定时间内在 208 号道路出现
207	グライガー	天蝎	插入 GBA 版绿宝石卡带后,在 214 号道路捕捉
208	ハガネール	合金蛇	在冠军之路、キッサキしんでん、こうてつじま捕捉;由大岩蛇携带金属外套通信进化得到
209	ブルー	布鲁狗	特定时间内在 209 号道路出现
210	グランブル	布鲁皇	由布鲁狗在 23 级进化得到
211	ハリーセン	千针豚	在こうてつじま使用超级钓竿垂钓
212	ハッサム	巨钳螳螂	由飞天螳螂携带金属外套通信进化得到
213	ツボツボ	壶壶	插入 GBA 版绿宝石卡带后,在 224 号道路捕捉
214	ヘラクロス	赫拉克罗斯	将蜂蜜涂在树上后吸引捕捉
215	ニューラ	狃拉	在 216、217 号道路、エイチこのほとり、キッサキしんでん捕捉
216	ヒメグマ	熊宝宝	插入 GBA 版绿宝石卡带后,在エイチこのほとり捕捉
217	リングマ	圈圈熊	插入 GBA 版绿宝石卡带后,在 217 号道路捕捉;由熊宝宝在 30 级进化
218	マグマッグ	熔岩虫	在ハードマウンテン捕捉
219	マグカルゴ	熔岩蜗牛	在ハードマウンテン捕捉;由熔岩虫在 38 级进化得到
220	ウリムー	小山猪	特定时间内在 217 号道路出现
221	イノムー	冰山猪	由小山猪在 33 级进化得到
222	サニーゴ	太阳珊瑚	特定时间内在 230 号道路出现
223	テッポウオ	铁炮鱼	在大部分水域使用好钓竿垂钓
224	オクタン	章鱼桶	在大部分水域使用超级钓竿垂钓;由铁炮鱼在 25 级进化
225	デリバード	圣诞鸡	特定时间内在 216 号道路出现
226	マンタイン	曼泰飞鱼	由曼塔飞鱼在队伍中携带铁炮鱼时升级进化得到
227	エアームド	盔甲鸟	在 227 号道路、ハードマウンテン捕捉
228	デルビル	恶魔犬	由地狱犬生蛋得到
229	ヘルガー	地狱犬	在 214、215 号道路使用捕捉器遇敌;由恶魔犬在 24 级进化
230	キングドラ	海马龙	由刺海马携带龙鳞通信进化得到
231	ゴマゾウ	短脚象	特定时间内在 207 号道路出现
232	ドンファン	车轮象	由短脚象在 25 级进化得到
233	ポリゴン2	3D 龙 2	由 3D 龙携带升级卡通信进化得到
234	オドシシ	惊角鹿	珍珠版在 207 号道路使用捕捉器遇敌
235	ドーブル	画画狗	在 212 号道路使用捕捉器遇敌
236	バルキー	巴鲁基	在 208、211 号道路使用捕捉器遇敌
237	カポエラー	卡波郎	由巴鲁基在 20 级,且物攻等于物防时进化得到
238	ムチュール	迷唇娃	特定时间内在エイチこのほとり出现
239	エレキッド	电击小子	插入 GBA 版火红卡带后,在たにまのはつでんしょ捕捉
240	ブビィ	布比火龙	插入 GBA 版叶绿卡带后,在ハードマウンテン捕捉
241	ミルタンク	大奶罐	在 209、210 号道路使用捕捉器遇敌
242	ハピナス	快乐蛋	由吉利蛋亲密进化得到
243	ライコウ	雷皇	GBA 版火红叶绿三选一神兽,通过联动传送获得
244	エンテイ	炎帝	GBA 版火红叶绿三选一神兽,通过联动传送获得
245	スイクン	水君	GBA 版火红叶绿三选一神兽,通过联动传送获得
246	ヨーギラス	幼甲兽	在 207 号道路使用捕捉器遇敌
247	サナギラス	蛹甲兽	由幼甲兽在 30 级进化得到
248	バンギラス	巨甲兽	由蛹甲兽在 55 级进化得到
249	ルギア	露基亚	GBA 版火红叶绿神兽,通过联动传送获得
250	ホウオウ	凤王	GBA 版火红叶绿神兽,通过联动传送获得
251	セレビィ	雪拉比	GBA 版火红叶绿神兽,通过联动传送获得
252	キモリ	草蜥蜴	GBA 版红蓝绿宝石初始三主角之一,通过联动传送获得
253	ジュプトル	针叶蜥	由草蜥蜴在 16 级进化得到

编号	日文名	中文名	说明
254	ジュカイン	针叶王	由针叶蜥在 36 级进化得到
255	アチャモ	火稚鸡	GBA 版红蓝绿宝石初始三主角之一，通过联动传送获得
256	ワカシャモ	火焰鸡	由火稚鸡在 16 级进化得到
257	バシャーモ	火烈鸡	由火焰鸡在 36 级进化得到
258	ミズゴロウ	小水怪	GBA 版红蓝绿宝石初始三主角之一，通过联动传送获得
259	ヌマクロー	泥沼怪	由小水怪在 16 级进化得到
260	ラグラージ	大水怪	由泥沼怪在 36 级进化得到
261	ポチエナ	土狼犬	由恶啸犬生蛋得到
262	グラエナ	恶啸犬	在 214、215 号道路使用捕捉器遇敌；由土狼犬在 18 级进化得到
263	ジグザグマ	蛇纹熊	特定时间内在 202 号道路出现
264	マッスグマ	雪纹貂	由蛇纹熊在 20 级进化得到
265	ケムッソ	刺尾虫	在ハクタイのもり捕捉；将蜂蜜涂在树上后吸引捕捉
266	カラサリス	甲壳蛹	钻石版在ハクタイのもり捕捉；将蜂蜜涂在树上后吸引捕捉；由刺尾虫在 7 级且性格值小于等于 4 时进化得到
267	アゲハント	美丽蝶	钻石版在 224、230 号道路、ハクタイのもり捕捉；由甲壳蛹在 10 级进化得到
268	マユルド	甲壳茧	珍珠版在ハクタイのもり捕捉；将蜂蜜涂在树上后吸引捕捉；由刺尾虫在 7 级且性格值大于等于 5 时进化得到
269	ドクケイル	毒粉蛾	珍珠版在 224、230 号道路、ハクタイのもり捕捉；由甲壳茧在 10 级进化得到
270	ハスボー	荷叶蛙	插入 GBA 版红宝石卡带后，在 203 号道路捕捉
271	ハスブレロ	荷叶河童	插入 GBA 版红宝石卡带后，在 229 号道路捕捉；由荷叶鸭在 14 级进化得到
272	ルンパッパ	荷叶鸭	由荷叶河童使用水之石进化得到
273	タネボー	橡果种子	插入 GBA 版蓝宝石卡带后，在 203 号道路捕捉
274	コノハナ	橡果叶	插入 GBA 版蓝宝石卡带后，在 229 号道路捕捉；由橡果种子在 14 级进化得到
275	ダーテング	木天狗	由橡果叶使用草之石进化得到
276	スバメ	红冠雀	由大红雀生蛋得到
277	オオスバメ	大红雀	在 213 号道路使用捕捉器遇敌；由红冠雀在 22 级进化得到
278	キャモメ	长嘴鸥	在大部分水域都可捕捉
279	ペリッパー	大嘴鸥	在大部分水域都可捕捉；由长嘴鸥在 25 级进化
280	ラルトス	超能女孩	在 203、204 号道路使用捕捉器遇敌
281	キルリア	超能少女	在 203、204 号道路使用捕捉器遇敌；由超能女孩在 20 级进化得到
282	サーナイト	超能女皇	由超能少女在 30 级进化得到
283	アメタマ	水蜘蛛	特定时间内在シンジこのほとり出现
284	アメモース	雨翅蛾	由水蜘蛛在 22 级进化得到
285	キノココ	蘑菇仔	在狩猎场捕捉
286	キノガッサ	蘑菇袋鼠	由蘑菇仔在 23 级进化得到
287	ナマケロ	懒树獭	特定时间内在ハクタイのもり出现
288	ヤルキモノ	活力猿	由懒树獭在 18 级进化得到
289	ケッキング	懒猴王	由活力猿在 36 级进化得到
290	ツチニン	钻地虫	在ハクタイのもり使用捕捉器遇敌
291	テッカニン	忍者蝉	由钻地虫在 20 级进化得到
292	ヌケニン	忍蝉壳	由钻地虫在 20 级进化，且队伍中留有一个空位时得到
293	ゴニョニョ	大耳球	由高音怪生蛋得到
294	ドゴーム	高音怪	在テンガンざん山顶使用捕捉器遇敌；由大耳球在 20 级进化得到
295	バクオング	噪音王	由高音怪在 40 级进化得到
296	マクノシタ	力士熊	特定时间内在 225 号道路出现
297	ハリテヤマ	相扑熊	由力士熊在 24 级进化得到
298	ルリリ	露莉莉	在狩猎场捕捉；特定时间在口袋妖怪洋馆出现
299	ノズパス	磁石	特定时间内在 206 号道路出现
300	エネコ	圆尾猫	特定时间内在 222 号道路出现
301	エネコロロ	优雅猫	由圆尾猫使用月之石进化得到
302	ヤミラミ	宝石鬼	插入 GBA 版蓝宝石卡带后，在こうてつじま捕捉
303	クチート	伪装花	插入 GBA 版红宝石卡带后，在こうてつじま捕捉
304	ココドラ	钢甲虫	钻石版在タタラせいてつじょ使用捕捉器遇敌
305	コドラ	钢甲怪	由钢甲虫在 32 级进化得到
306	ボスゴドラ	钢甲龙	由钢甲怪在 42 级进化得到
307	アサナン	瑜伽猴	在 208、210、211、216 号道路、テンガンざん山顶捕捉
308	チャーレム	瑜伽王	在 217 号道路、エイチこのほとり、テンガンざん山顶、冠军之路捕捉；由瑜伽猴在 37 级进化得到
309	ラクライ	雷电犬	特定时间内在たにまのはつでんしょ出现
310	ライボルト	雷麒麟	由雷电犬在 26 级进化得到
311	プラスル	正电兔	特定时间在口袋妖怪洋馆出现
312	マイナン	负电兔	特定时间在口袋妖怪洋馆出现
313	バルビート	萤光虫	在 229 号道路捕捉

编号	日文名	中文名	获得方法
314	イルミーゼ	夜光虫	在229号道路捕捉
315	ロゼリア	双色玫瑰	在212、221、224、225、229号道路、狩猎场捕捉；特定时间在口袋妖怪洋馆出现；由玫瑰种子在白天亲密进化得到
316	ゴクリン	毒液布丁	在狩猎场捕捉
317	マルノーム	吞噬王	由毒液布丁在26级进化得到
318	キバニア	尖牙鱼	在狩猎场使用超级钓竿垂钓
319	サメハダー	翻斗鲨	在213、222号道路使用超级钓竿垂钓；由尖牙鱼在30级进化得到
320	ホエルコ	皮皮鲸	在223、230号道路使用超级钓竿垂钓
321	ホエルオー	鲸鱼艇	在223、230号道路使用超级钓竿垂钓；由皮皮鲸在40级进化得到
322	ドンメル	圆顶驼	在227号道路、ハードマウンテン捕捉
323	バクーダ	火山驼	在227号道路、ハードマウンテン捕捉；由圆顶驼在33级进化得到
324	コータス	煤炭龟	在227号道路、ハードマウンテン捕捉
325	バネブー	弹簧猪	特定时间内在214号道路出现
326	ブーピッグ	橡皮猪	由弹簧猪在32级进化得到
327	パッチール	混乱熊	特定时间内在227号道路出现
328	ナックラー	巨钳沙虫	在228号道路使用捕捉器遇敌
329	ビブラーバ	沙蜻蜓	在228号道路使用捕捉器遇敌；由巨钳沙虫在35级进化得到
330	フライゴン	蜻蜓龙	由沙蜻蜓在45级进化得到
331	サボネア	仙人球	在228号道路捕捉
332	ノクタス	仙人掌	在228号道路捕捉；由仙人球在32级进化得到
333	チルット	云翅鸟	在211号道路使用捕捉器遇敌
334	チルタリス	碧云龙	由云翅鸟在35级进化得到
335	ザングース	杀手兔	插入GBA版红宝石卡带后，在208号道路捕捉
336	ハブネーク	剑牙蛇	插入GBA版蓝宝石卡带后，在208号道路捕捉
337	ルナトーン	月神石	插入GBA版蓝宝石卡带后，在かくれいずみへのみち捕捉
338	ソルロック	日神石	插入GBA版红宝石卡带后，在かくれいずみへのみち捕捉
339	ドジョッチ	土泥鳅	在大部分水域使用好钓竿垂钓
340	ナマズン	地震鲶鱼	在大部分水域使用超级钓竿垂钓；由土泥鳅在30级进化得到
341	ヘイガニ	幼龙虾	在カンナギシティ的水面使用超级钓竿垂钓
342	シザリガー	恶龙虾	在228号道路捕捉；由仙人球在32级进化得到
343	ヤジロン	泥人形	在206号道路使用捕捉器遇敌
344	ネンドール	粘土娃娃	由泥人形在36级进化得到
345	リリーラ	化石草	由复活根之化石得到
346	ユレイドル	化石花	由化石草在40级进化得到
347	アノプス	化石虫	由复活爪之化石得到
348	アーマルド	化石蝎	由化石虫在40级进化得到
349	ヒンバス	花皮鱼	在テンガンざん使用超级钓竿垂钓
350	ミロカロス	女皇蛇	由花皮鱼在美丽度满时升级进化得到
351	ポワルン	天气小子	在カンナギシティ的水面使用超级钓竿垂钓
352	カクレオン	变隐龙	在210号道路使用捕捉器遇敌
353	カゲボウズ	怨影鬼	由诅咒鬼生蛋得到
354	ジュペッタ	诅咒鬼	夜间在225、226、227号道路、ハードマウンテン捕捉；由怨影鬼在37级进化得到
355	ヨマワル	夜巡鬼	在224号道路使用捕捉器遇敌
356	サマヨール	夜鬼王	在224号道路使用捕捉器遇敌；由夜巡鬼在37级进化得到
357	トロピウス	热带飞龙	在狩猎场捕捉
358	チリーン	奇风铃	在かくれいずみへのみち、テンガンざん捕捉；由悠闲铃在白天亲密进化得到
359	アブソル	灾兽	特定时间内在213号道路出现
360	ソーナノ	果然仔	由果然翁生蛋得到
361	ユキワラシ	冰斗笠	在216、217号道路、エイチこのほとり捕捉
362	オニゴーリ	鬼面冰	由冰斗笠在42级进化得到
363	タマザラシ	海象球	珍珠版在226、230号道路捕捉
364	トドグラー	长须象	珍珠版在226、230号道路捕捉；由海象球在32级进化得到
365	トドゼルガ	海象牙王	由长须象在42级进化得到
366	パールル	帕鲁蚌	在219、221号道路使用超级钓竿垂钓
367	ハンテール	猎尾鳗	由帕鲁蚌携带深海之牙通信进化得到
368	サクラビス	樱花鳗	由帕鲁蚌携带深海之鳞通信进化得到
369	ジーランス	化石鱼	在226号道路使用超级钓竿得到
370	ラブカス	爱心鱼	在224号道路、口袋妖怪联盟的水域使用超级钓竿垂钓
371	タツベイ	龙宝宝	珍珠版在210号道路使用捕捉器遇敌
372	コモルー	龙贝贝	由龙宝宝在30级进化得到
373	ボーマンダ	血翼飞龙	由龙贝贝在50级进化得到

编号	日文名	中文名	说明
374	ダンバル	合金像	特定时间内在 228 号道路出现
375	メタング	合金蟹	由合金像在 20 级进化
376	メタグロス	合金十字	由合金蟹在 45 级进化
377	レジロック	岩神柱	GBA 版红蓝绿宝石三神兽之一，通过联动传送获得
378	レジアイス	冰神柱	GBA 版红蓝绿宝石三神兽之一，通过联动传送获得
379	レジスチル	钢神柱	GBA 版红蓝绿宝石三神兽之一，通过联动传送获得
380	ラティアス	拉提亚斯	GBA 版红蓝绿宝石二选一神兽，通过联动传送获得
381	ラティオス	拉提奥斯	GBA 版红蓝绿宝石二选一神兽，通过联动传送获得
382	カイオーガ	海皇牙	GBA 版蓝绿宝石神兽，通过联动传送获得
383	グラードン	古拉顿	GBA 版红绿宝石神兽，通过联动传送获得
384	レックウザ	裂空座	GBA 版红蓝绿宝石神兽，通过联动传送获得
385	ジラーチ	吉拉奇	GBA 版红蓝绿宝石神兽，通过联动传送获得
386	デオキシス	迪奥西斯	GBA 版任意版本出现的神兽，通过联动传送获得
387	ナエトル	树苗龟	珍珠钻石初始三选一主角
388	ハヤシガメ	树林龟	由树苗龟在 18 级进化得到
389	ドダイトス	巨树龟	由树林龟在 32 级进化得到
390	ヒコザル	小火猴	珍珠钻石初始三选一主角
391	モウカザル	猛火猴	由小火猴在 14 级进化得到
392	ゴウカザル	烈火猴	由猛火猴在 36 级进化得到
393	ポッチャマ	圆企鹅	珍珠钻石初始三选一主角
394	ポッタイシ	大企鹅	由圆企鹅在 16 级进化得到
395	エンペルト	企鹅王	由大企鹅在 36 级进化得到
396	ムックル	椋雀	在 201、202、203、204、209、212 号道路、シンジこのほとり捕捉
397	ムクバード	椋鸟	209、212 号道路、狩猎场、リッシこのほとり、かくれいずみへのみち捕捉；特定时间口袋妖怪洋馆出现；由椋雀在 14 级进化得到
398	ムクホーク	椋雕	由椋鸟在 36 级进化得到
399	ビッパ	丸鼠	在 201、202、203、204、205、208、211 号道路、シンジこのほとり、狩猎场捕捉
400	ビーダル	大丸鼠	在 208、209、210、212 号道路、狩猎场、エイチこのほとり、リッシこのほとり、かくれいずみへのみち捕捉；由丸鼠在 15 级进化得到
401	コロボーシ	夜鸣虫	在 202、203、204、207 号道路捕捉
402	コロトック	乐师虫	在 206、210、212、214、215 号道路捕捉；特定时间在口袋妖怪洋馆出现；由夜鸣虫在 10 级进化
403	コリンク	小电狮	在 202、203、204 号道路、タタラせいてつじょ捕捉
404	ルクシオ	蓝电狮	在タタラせいてつじょ捕捉；由小电狮在 15 级进化
405	レントラー	闪电狮	由蓝电狮在 30 级进化得到
406	スボミー	玫瑰种子	在 204、212 号道路、ハクタイのもり、狩猎场捕捉
407	ロズレイド	假面玫瑰	由双色玫瑰使用光之石进化得到
408	ズガイドス	锤头龙	钻石版中由复活头盖化石得到
409	ラムパルド	炮头龙	由锤头龙在 30 级进化得到
410	タテトプス	盾头龙	由复活盾之化石得到
411	トリデプス	甲头龙	由盾头龙在 30 级进化得到
412	ミノムッチ	蓑叶虫	将蜂蜜涂在树上后吸引捕捉
413	ミノマダム	蓑衣虫	由雌性的蓑叶虫在 20 级进化得到
414	ガーメイル	蓑衣蝶	由雄性的蓑叶虫在 20 级进化得到
415	ミツハニー	花蜜蜂	将蜂蜜涂在树上后吸引捕捉
416	ビークイン	女王蜂	由雌性的花蜜蜂在 21 级进化得到
417	パチリス	电松鼠	在 205 号道路、たにまのはつでんしょ、タタラせいてつじょ捕捉
418	ブイゼル	叉尾鼬	在 205、213、224 号道路、たにまのはつでんしょ捕捉
419	フローゼル	双尾鼬	在 213、218、221、222、224、230 号道路、タタラせいてつじょ、冠军之路捕捉；由叉尾鼬在 26 级进化得到
420	チェリンボ	樱花种子	将蜂蜜涂在树上后吸引捕捉
421	チェリム	樱花苞	由樱花种子在 25 级进化得到
422	カラナクシ	水蛞蝓	在 205、213、218、221、224 号道路、タタラせいてつじょ、たにまのはつでんしょ捕捉
423	トリトドン	蛞蝓龙	在 213、218、221、224、230 号道路、タタラせいてつじょ捕捉；由水蛞蝓在 30 级进化得到
424	エテボース	双尾猴	由手尾猴学会技能双重攻击时升级进化得到
425	フワンテ	漂浮鬼	星期五在たにまのはつでんしょ出现
426	フワライド	气球鬼	由漂浮鬼在 28 级进化得到
427	ミミロル	绒耳兔	在ハクタイのもり捕捉
428	ミミロップ	女郎兔	由绒耳兔亲密进化得到
429	ムウマージ	梦魔	由梦妖使用暗之石进化得到
430	ドンカラス	绅士鸦	由暗乌鸦使用暗之石进化得到
431	ニャルマー	卷尾猫	珍珠版在 218、222 号道路捕捉
432	ブニャット	肥胖猫	珍珠版在 222、229 号道路捕捉；由卷尾猫在 38 级进化得到
433	リーシャン	悠闲铃	在 211 号道路、リッシこのほとり、エイチこのほとり、テンガンざん捕捉

434	スカンプー	小毒鼬	钻石版在218、222号道路捕捉
435	スカタンク	毒臭鼬	由小毒鼬在34级进化
436	ドーミラー	灵光镜	在206号道路、まよいのどうくつ、もどりのどうくつ、テンガンざん捕捉
437	ドータクン	灵光壁	在テンガンざん、もどりのどうくつ捕捉；由灵光镜在33级进化得到
438	ウソハチ	假盆栽	珍珠版在209、210号道路捕捉；特定时间在口袋妖怪洋馆出现
439	マネネ	魔尼尼	钻石版在209、210号道路捕捉；特定时间在口袋妖怪洋馆出现
440	ピンプク	幸运宝	特定时间在口袋妖怪洋馆出现；ヨスガシティ的NPC赠送蛋
441	ペラップ	音符鸟	白天在222、224号道路捕捉
442	ミカルゲ	鬼盆栽	将回音石（かなめいし）放入209号道路的枯井，在地底世界挖矿并和32位通信伙伴交谈后，调查原枯井出现
443	フカマル	幼沙龙	在もどりのどうくつ捕捉
444	ガバイト	齿沙龙	由幼沙龙在24级进化得到
445	ガブリアス	裂沙龙	由齿沙龙在48级进化得到
446	ゴンベ	刚比兽	将蜂蜜涂在树上后吸引捕捉
447	リオル	利奥鲁	完成こうてつじま的剧情后得到蛋
448	ルカリオ	鲁卡利奥	由利奥鲁在白天亲密进化得到
449	ヒポポタス	幼河马	在マニアトンネル捕捉
450	カバルドン	沙河马	在228号道路捕捉；由幼河马在34级进化得到
451	スコルピ	毒蝎虫	在狩猎场捕捉
452	ドラピオン	毒龙蝎	在狩猎场捕捉；由毒蝎虫在40级进化得到
453	グレッグル	格斗蛙	在狩猎场捕捉
454	ドクロッグ	毒手蛙	在狩猎场捕捉；由格斗蛙在37级进化得到
455	マスキッパ	捕虫草	在狩猎场捕捉
456	ケイコウオ	双尾鱼	在大部分水域使用好钓杆垂钓
457	ネオラント	蝴蝶鱼	在大部分水域使用超级钓杆垂钓；由双尾鱼在37级进化得到
458	タマンタ	曼塔飞鱼	在223号道路、ナギサシティ捕捉
459	ユキカブリ	冰树人	在216、217、エイチこのほとり、テンガンざん山顶捕捉
460	ユキノオー	冰巨人	在テンガンざん山顶捕捉；由冰树人在40级进化得到
461	マニューラ	玛狃拉	由狃拉携带道具尖锐之爪（するどいツメ）在夜间升级进化得到
462	ジバコイル	激磁怪	由三磁怪在テンガンざん升级进化得到
463	ベロベルト	大舌怪	由大舌头学会技能滚动时升级进化得到
464	ドサイドン	重甲暴龙	由铁甲暴龙携带护身衣（プロテクター）通信进化得到
465	モジャンボ	古蔓藤	由蔓藤怪学会技能原始力量时升级进化得到
466	エレキブル	狂电兽	由电击兽携带电力驱动器（エレキブースター）通信进化得到
467	ブーバーン	暴火龙	由鸭嘴火龙携带岩浆驱动器（マグマブースター）通信进化得到
468	トゲキッス	波克奇兹	由波克奇库使用光之石进化得到
469	メガヤンマ	古蜻蜓	由洋洋蜻蜓学会技能原始力量时升级进化得到
470	リーフィア	草精灵	由伊布在ハクタイのもり升级进化得到
471	グレイシア	冰精灵	由伊布在217号道路升级进化得到
472	グライオン	巨翅蝎	由天蝎携带道具尖锐之牙（するどいキバ）升级进化得到
473	マンムー	冰猛犸	由冰山猪学会技能原始力量时升级进化得到
474	ポリゴンZ	3D龙Z	由3D龙2携带道具神秘零件（あやしいパッチ）通信进化得到
475	エルレイド	超能斗士	由雄性的超能少女使用觉醒石进化得到
476	ダイノーズ	巨磁石	由磁石在テンガンざん升级进化得到
477	ヨノワール	夜鬼神	由夜鬼王携带道具灵界幕布（れいかいのぬの）通信进化得到
478	ユキメノコ	冰之子	由雌性的冰斗笠使用觉醒石进化得到
479	ロトム	电波鬼	请参考上期相关介绍
480	ユクシー	尤库西	请参考上期相关介绍
481	エムリット	艾姆利特	请参考上期相关介绍
482	アグノム	阿格诺姆	请参考上期相关介绍
483	ディアルガ	迪亚鲁加	钻石版主题神兽，剧情捕捉
484	パルキア	帕鲁奇亚	珍珠版主题神兽，剧情捕捉
485	ヒードラン	熔岩兽	请参考上期相关介绍
486	レジギガス	神柱王	请参考上期相关介绍
487	ギラティナ	鬼龙神	请参考上期相关介绍
488	クレセリア	梦兽	请参考上期相关介绍
489	フィオネ	菲奥奈	请参考上期相关介绍
490	マナフィ	玛纳菲	请参考上期相关介绍
491	ダークライ	夜魔	需要参加相关官方活动，暂时无法正常获得
492	シェイミ	捷伊米	需要参加相关官方活动，暂时无法正常获得
493	アルセウス	阿尔萨乌斯	需要参加相关官方活动，暂时无法正常获得

下期邀请国内资深口袋系列玩家 COFLOVER 为大家献上最强队伍打造完全攻略、对战战术分析、WIFI联机对战手册，敬请期待 >_<

金手指

★传颂之物

AR2 格式

必须码

EC878530 143D4778

战斗中ハクオロ全能力最大

3C21C101 1456E781
4C21C108 1456089C
4C21C120 1456089C
3C21C114 1456E788
3C21C112 1456E788
3C21C118 1456E788
3C21C116 1456E788
3C21C11C 1456E79C

战斗中テオロ全能力最大

3C21C091 1456E781
4C21C098 1456089C
4C21C0B0 1456089C
3C21C0A4 1456E788
3C21C0A2 1456E788
3C21C0A8 1456E788
3C21C0A6 1456E788
3C21C0AC 1456E79C

气力 MAX

1C9A0350 B295E799

战斗一次后经验最大

9C822734 323AE737
9C822738 04D6E7A1
9C82273C 1456E70C
9C822740 B87AE39D

全道具

1C874314 0C53BBA5
1C9A5328 38B9EBB5
1C9A532C 385AE7A6
1C9A5330 3855E788
1C9A5334 B8BAE7A5
1C9A5338 B4B5E7A7
1C9A5340 38B9E7A1
1C9A5344 3857E781
1C9A5348 08D7B00F
1C9A534C 38DAE7A6
1C9A5350 1456EFBA
1C9A5354 0C5AF7CA
1C9A5358 2059E75A

★传颂之物

Xploder 格式

必须码

F0100208 00196053

战斗中ハクオロ全能力最大

00B63ED9 00000064
10B63EE0 0000270F
10B63EF8 0000270F
00B63EEC 00000063
00B63EEE 00000063
00B63EF0 00000063
00B63EF2 00000063
00B63EF4 0000000F

战斗中テオロ全能力最大

00B63F69 00000064
10B63F70 0000270F
10B63F88 0000270F
00B63F7C 00000063
00B63F7E 00000063
00B63F80 00000063
00B63F82 00000063
00B63F84 0000000F

气力 MAX

200F8028 AE41000C

战斗一次后经验最大

A017A40C 2E240092
A017A410 10800004
A017A414 000000FF
A017A418 A4640C08

全道具

2010C0EC 0803F400
200FD000 24A50410
200FD004 24040001
200FD008 24010063
200FD00C A4A40000
200FD010 A0A10002
200FD018 24A50004
200FD01C 24070064
200FD020 1487FFFA
200FD024 24840001
200FD028 0000382D
200FD02C 0804303D
200FD030 3C05004D

★乔乔奇妙冒险

AR2 格式

必须码

EC878530 1445FEE0

体力不减

1CB3C628 D60EE7A5
1CB3C62C D60EE7A5
1CB3C630 D60EE7A5

必杀能量无限

1CB3C680 D60EE7A5
1CB3C684 D60EE7A5

全模式开放

7CB39CE8 144EE7A6
EF6A8023 1456E7A5

攻击力增加

1CB3C640 D68EE7A5
1CB3C654 C456E7A5

防御力增加

1CB3C644 D68EE7A5
1CB3C658 C456E7A5

速度 2 倍

1CB3C648 D60EE7A5
1CB3C65C C456E7A5

时间不减

1CB53170 D96C47A5
1CB53174 1456E7A5

★乔乔奇妙冒险

Xploder 格式

必须码

F0100208 001129CB

体力不减

20244500 42C80000
20244504 42C80000
20244508 42C80000

必杀能量无限

20244558 42C80000
2024455C 42C80000

全模式开放

40241BC0 00080001
FFFFFFFF 00000000

攻击力增加

20244518 42480000
2024452C 50000000

防御力增加

2024451C 42480000
20244530 50000000

速度 2 倍

20244520 42C80000
20244534 50000000

时间不减

2022AE48 476A6000
2022AE4C 00000000

★.HACK//G.U. vol2

AR2 格式

必须码

EC878530 144A2BAC

GP 增加后最大

1C89D754 0456E7A8
1C89D7D0 0456E7A8

获得道具后数量为 50 个

1C892D80 0456E7A8
1C892DE4 0456E7A8

蒸汽玉 99 个

4C34DB58 1456E788

每次获得经验即可升级

1CA8E3F8 90D5E7DD
1CA8E3FC 3854E4FD
1CA8E300 15F6E79D
1CA8E304 B834E7A7

送礼物后好感度最高

1C89CF40 0456E7A2

必杀值最大

1CBA38A0 3854E781
1CBA38A8 B0D4E7BD

我方人物速度 2 倍

0CC7E4B4 1456E595
1CC7E4B4 0C53C7A5
1C9A0328 205527A5
1C9A032C B255E721
1C9A0330 0C4ACF02
1C9A0334 925AE595

SP 高速回复

0CDF68C8 14564684
1CC7D16C 1456E7A5

凭神战中敌一击死

0CFA150C 1456A965
1CFA1508 2055F8C4
0CFA150C 1456A965
1CFA1518 B235E77D

冒险评价 S

DC948327 148EC821
1CFF1998 0456E608
1CFF1A28 0456E68F
1CFF1DD4 0456E6D5
1CFF1F80 0456E703
1CFF23B4 0456E665

音乐全开

1C89E798 3854E7A7
1C89E79C B474E7A5
1C89E7A0 0456E79D

壁纸全开

1C89E438 3854E7A7
1C89E43C B474E7A5
1C89E440 0456E79D

动画全开

1C89DEC8 3854E7A7
1C89DECC B474E7A5
1C89DED0 0456E79D
0CDEAF10 1456E7B9
1CDEAF14 0456E79E

装备卡片无点数限制

0CC57C64 1456D7BA
1CC57C64 3854E7A5

★.HACK//G.U. vol2

Xploder 格式

必须码

F0100208 0014441F

GP 增加后最大

201E542C 10000003
201E54A8 10000003

获得道具后数量为 50 个

201EAA58 10000003
201EAABC 10000003

蒸汽玉 99 个

10A55830 00000063

每次获得经验即可升级

203160D0 8C8100C8
203160D4 240203E8
203160D8 03E00008
203160DC A4220002

送礼物后好感度最高

201E4C18 10000005

必杀值最大

202FB778 24020064
202FB780 AC820028

我方人物速度 2 倍

D050638C 00000270
2050638C 0803E000
200F8000 3C014000
200F8004 AE010084
200F8008 081418E5
200F800C 8E040270

SP 高速回复

D048E7A0 00006167
20504E44 00000000

凭神战中敌一击死

D06F92E4 0000C640
206F92E0 3C013727
D06F92E4 0000C640
206F92F0 AE210068

冒险评价 S

E0050003 0048E784
20689670 100001E3
20689900 1000017A
20689AAC 10000130
20689C58 100000E6
2068A08C 10000140

音乐全开

201E6470 24020002
201E6474 A0620000
201E6478 10000008

壁纸全开

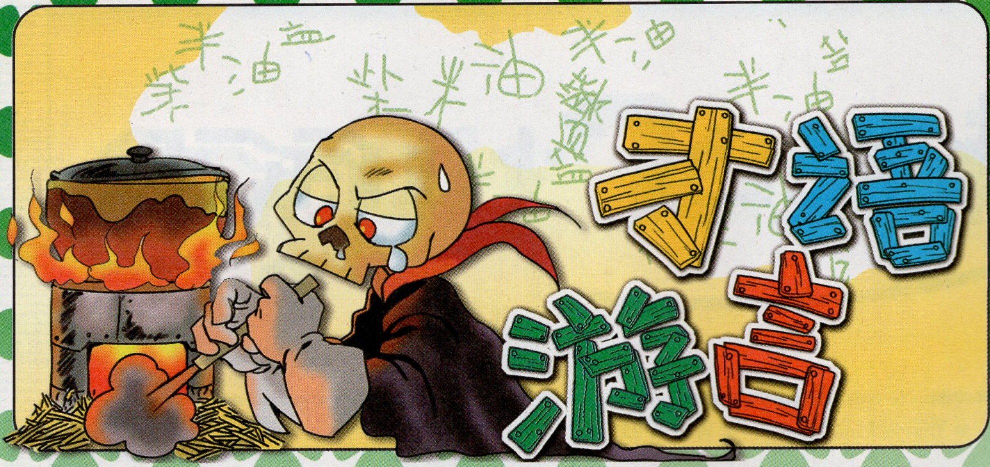
201E6310 24020002
201E6314 A0620000
201E6318 10000008

动画全开

201E5DA0 24020002
201E5DA4 A0620000
201E5DA8 10000008
D04B2CE8 0000002C
204B2CEC 10000009

装备卡片无点数限制

D052FB3C 0000102D
2052FB3C 24020000



会议室好像有什么东西在发出耀眼的光芒。

DRAGON和星辰对视一眼，都看到对方脸上惊疑不定的表情："这次来的……又是什么神仙？"

根据两个人的事后描述，当时情形是这样的——一推开门，一个年轻小伙子站了起来，朝他们善意的笑，不管怎么看都是极具亲和力的笑容，却把两个人都吓得停下了脚步。

"我靠，那叫一个西装革履嘿！"DRAGON在回忆时显得非常悲愤，"那套西服好像是阿玛尼耶，最便宜的也要七千多呢……我当时就穿个三天没洗只花30块买的衬衣……"

"还是金丝眼镜……"星辰小声唠叨着把自己的眼镜摘下来擦擦，镜片上有两道裂纹，显得分外凄惨，"我最讨厌的就是金～丝眼镜！"

"所以你们就把他打发走了？"牛蛙啧啧两声，"仇富心态要不得呀……"

"主要是这位老兄说话太有趣了，"星辰解释，"开口就是'DRAGON先生啊，我看你们这里环境，好像不如我想象中的好嘛，怎么感觉……有点像网吧啊？'"

"可不就是网吧么？"aice左右看看，把几个loli手办上的灰尘擦擦后放回显示器上。

"不是写了要'能忍受与自己想象中相差甚远的工作量和生活条件'么，当这里是微软啊……"

DRAGON叹了口气："其实呢，招聘这事儿本来就是双向选择——不过他居然还问'你们确定真的没问题嘛？会很辛苦的！'我当时就觉得，怎么倒像是他在主管面试呢？"

"我说，人家一看就是立志要做金领的，咱就别误他了吧……"fei叹了口气，"就那身阿玛尼，多少个月工资都挣不回来啊……"

自从在杂志上登出招聘启事以来，编辑部的日常生活就多了一项——面试应聘者。本来以为把招聘启事写成那样会吓倒不少人，不料读者们的热情和勇气竟是有如练级到LV99的勇者，让编辑部的魔头们手忙脚乱。

"怎么光成都就这么多人哪？"DRAGON趴在桌子上，"下期要加上'非请勿访'，不然没法做事……"

"其实多来几个也没问题啊～"窗台边的梵天接口，"这反映了读者对我们的信任嘛。"

"话是这么说，敢情不是你去面试——嘿你在吃什么东西！……读者提来的蛋糕？口胡！！这就是你说没问题的原因么？贱格，下一个面试的你去！"

可能就有读者问了：别人不过是来应聘罢了，你们紧张个什么劲儿？你们是去面试人家啊！该紧张的难道不是他们么？！——不，朋友，你错了，这是游戏日的读者啊！是敢于来游戏日应聘的读者啊！而且是看了那个招聘启事的读者啊……

经常是这种——一个白白胖胖，戴着眼镜，背着书包，留着西瓜太郎发型，就差在脑袋上写一个"宅"字的家伙推开门进来："HI～诸位游戏日的编辑～"

众人吓了一跳："你，你是谁！"

"我是看了杂志上的招聘启事，来应聘的……"这位老兄面不改色，然后立刻被其他东西转移了注意力，"哦哦哦！凌波丽！拉克丝！……这几个手办在哪里买的?? 我靠，MSA-0011！深度强袭！！……"

星辰一声惨叫："……别拿起来！那个明日香头发是碎掉的，我好不容易才粘起来！"

或者是这种——来者信心百倍，拍胸脯表示"你们的要求我基本都符合！××××、××××以前都学过！熬夜熬多久都没问题！"，于是DRAGON等人大喜，交流心得看法，期间不停提出突击考验："周末会很少休息哟！""没问题，反正我也是闲着！""工资不高哟！""能混饭就行，我主要是出于兴趣！""可能也没什么玩网游的时间，比如你如果是什么魔兽啊传奇啊这些游戏的玩家……""(咬牙)大不了我把工会退了，帐号送人，没关系！"

然后就是例行的最后一击："啊对了，如果正式工作的话……你这个长头发是不能留的，都到腰了……""啊啊?? 什么?? 能留到哪里??""反正不能留到扎辫子的地步……""可，可恶啊!!!……对不起，我可能无法和你们一起战斗了……"

也有这种——几个读者一起杀入，其中一人直扑日文书籍："哦哦哦，电击姬！！这种传说中的……"一人照例把脑袋凑到离手办不到3厘米处："居然是正版耶，你们到底刷了多少信用卡？"最后一人淫笑着举起一台DV："来，大家不要动……"

众编辑大惊失色，好像被警察叔叔抓了现行的聚赌犯，纷纷把手举起来挡脸："不要拍！……你哪家单位的，我要投诉你们！""这样子曝光了就没女读者来信了！你们要搞清楚性质的严重性！！""不要小气嘛，我们最多内部传阅……""你们到底来干吗的……"

"哦对了，差点忘了，这是我们的简历，我们来应聘文编和美编……来，笑一个！"

当然，并不是说编辑们故意找碴，毕竟找到能用的人才是重点，比如现在试用中的一个美编F君，就很能和大家打成一片，一时间我们都以为办公室真的会出现一个完全正常的人类了……

结果当然是没有。

恶魔露出真面目是在某日外出吃午饭时，隔壁桌有个很"萌"的小萝莉，吃完饭后在等大人的空隙中奶声奶气的唱歌，煞是可爱，于是大家照例看向aice，aice也照例是一脸傻笑看着小姑娘，连饭都不吃了。

"aice，你老婆下次来了我一定会揭发你的！"

"aice，萝莉控会不得好死喔！"

"aice，我改天真的要送你一本刑法……"

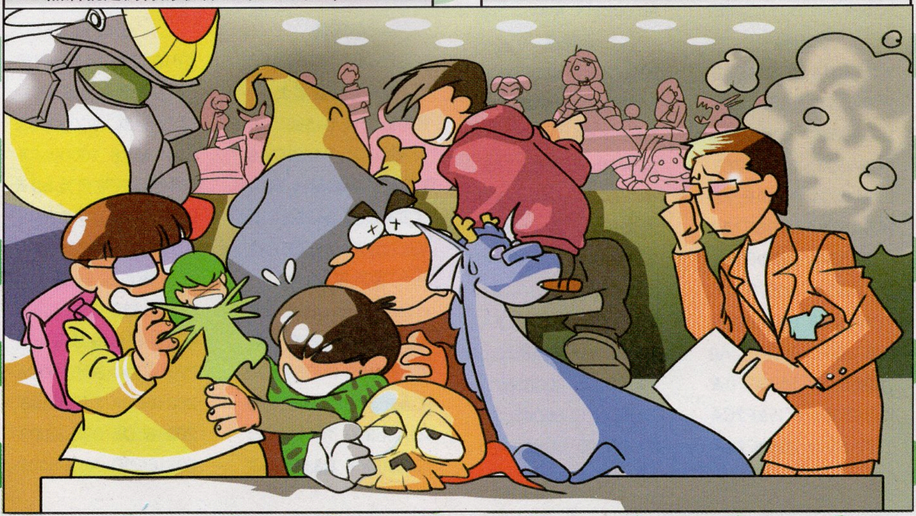
这时牛蛙突然发现，同样盯着小萝莉傻乎乎笑的还有一个F君，所不同的是他还在吃饭，而且不用夹菜！

"喂喂，你不吃菜么？"牛蛙提醒他。

"没关系，小萝莉就可以下饭了……"

全场突然安静了几秒钟。最后DRAGON开始扯自己头发："我就说嘛，能被我们接受的怎么会是正常人嘛！……"

所有来过编辑部应聘的朋友，这篇文章不是在说你……真的，我有做艺术加工……



才语邮局

公告板

★有深圳读者评论才语游言和“疯狂的石头”差不多?!

★西安的李虎同学,我们又收到你的信了喔,现在你同学该相信了吧。

★恭请诸位敬爱的读者大神,尽量不要用草书和行书写信呀……

本期最有创意威胁:

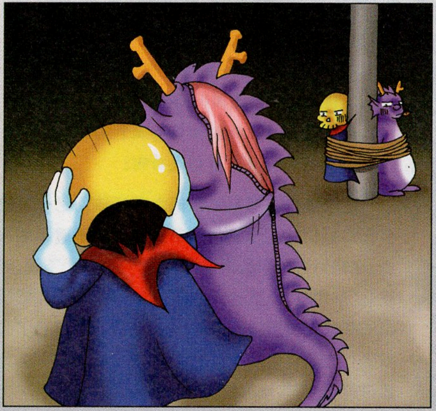
武汉某认不出笔名的孙姓读者,威胁说不送 PS2 就诅咒编辑部除 aice 外全部变成 loli。



上海 Winxp

你们杂志近来好像有 girlside 倾向,你们是不是都活得无聊了?看来看去,还是 aice 最正经,aice,靠你了,全靠你了,只有你才能挽救游戏日于水火之中,挽救游戏日的不正之风!aice,继续发扬萌的精神吧!PS:dragon 会不会真是女的,男 dragon 会不会被秘密的给×了,近来游戏日好像越来越不那个了,看来是主编问题,绝对是。fei 会不会也给换了?以前 fei 很那个的啊,而且是动不动就那个的啊!

什,什么,被你们看出来了吗?是谁把 DRAGON 被关在地下室的消息传出去的?要狠狠的批评!当然在这之前先把他灭口了!至于 fei 的情况就不是很清楚了,因为据说他有兄弟 7 个,每天换一个来上班,这样问到什么事情他是不是忘记了时,就可以理直气壮的回答“什么?我不知道啊?”判断到底来的是哪个,可以用下面这首歌——“葫芦娃,葫芦娃,一根藤上七朵花……”



成都 素菜

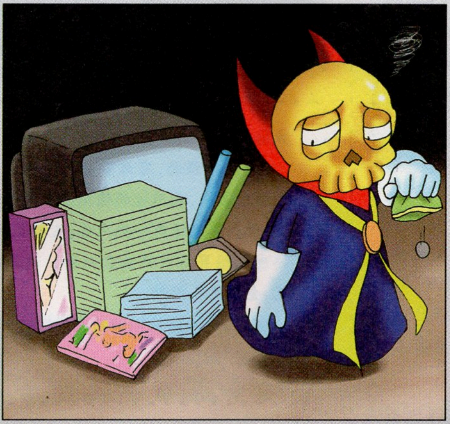
很多期前我就想说了……你们的名词解释……我明白你们想尽可能忽略某些词的心情……但是“BL”和“偶”,还有“耽美”和“后宫”“萌”这几个词混在一起,用同一种底色也太难看了吧!喂!

没问题,一直也有很多读者抗议说我们的版式配色非常诡异,例如当年恶魔城地图上的蓝底配红字啦,上期丧尸围城的红底配黄字啦,都是可以大规模杀伤视觉细胞的利器,我们也对此进行了深刻的反省,以后会尽量减少这种配色的应用,只用在例如“BL”“耽美”这种想要忽略的词上面,如何?

上海 恐惧代言人

编辑部干吗老讨论钱的问题?众编难道就真的那么缺钱吗?工资都不够用吗?做个编辑虽然说不上赚大钱,至少买买游戏够吧?混口饭吃够吧?房子会有的,美女也会有的,你们这帮贱人还是好好工作吧!

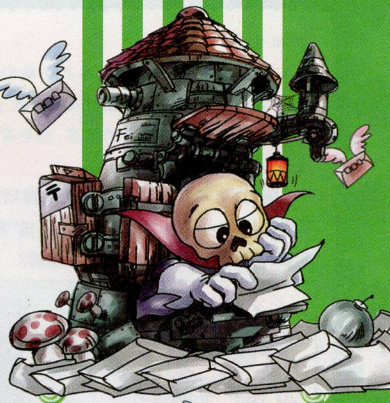
游戏日的编辑怎么可能把生活目标定在买游戏混饭吃的基础上!钱这种东西,是永远都不够用的,在编辑部几个购物欲望强烈的人看来更是如此!举例来说,如果你每个月都要买手办,买漫画,买游戏,买各种各样恶趣味的东西,乃至于买 N 寸的大电视(我揭发星辰在国庆期间买了台 37 寸的——虽然是刷信用卡),这钱怎么可能会够嘛!!



柳州 黎致全

Aice 你的非主流做得好烂!恋爱游戏看的是什么?剧情啊!有攻略又看不懂内容,有毛用,白白浪费两页非主流!

aice 回答:两页全放满字也就 6000,在下实在没有将 40 万字剧本浓缩在这两页里的本事,放个攻略还说不定有人用得着。再说现在恋爱游戏掀起汉化大潮,玩到全中文的神作已经不是梦想,黎读者不如去把 KEY 社三神作的中文版都找来玩玩?顺便打个广告,kanon 的攻略在本期,air 的攻略在 06 年 9 月号,clannad 的攻略在 06 年 10 月号。另欢迎喜欢 key 和 KID 的同好来信和我交流,谢谢!

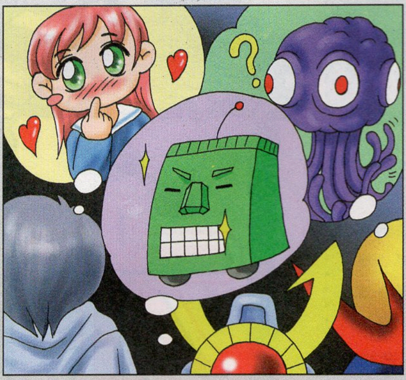


《游戏日》邮购地址: 成都市营门口路民光商厦《电脑商情报》发行部(610036),请注明需要的期数和本数

广州 Sicily

要想不得罪女性玩家，奉劝小编们还是少抱怨一点吧，总之适当作些讨女孩子欢心的栏目，就算没有你们避而远之的帅男，也要有激萌的粉红可爱的谜之生物~

嗯，只要不做那种只有帅男的游戏就好(不是不能有帅男，但不能只有帅男)！不过"激萌的粉红可爱的谜之生物"是什么呢？史莱姆？



乐山 O.P.T

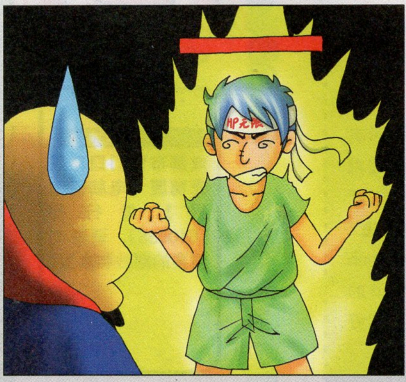
画集第7页采访十月天宫文字旁的漫画好像很合胃口，叫什么？给大家分享下吧！

这是十月天宫曾经在漫画杂志《星漫》上连载的漫画《上海灵异档案》，但作者表示由于种种限制，这部作品已经无法继续连载，以后会继续创作新的作品，也希望大家支持。至于时间嘛，大概会在《三国无双女性版》全部创作之后吧！

芜湖 HP 无限

为什么每次"才语游言"配插图时只要是画男读者，就画得基本上一个样呢？读者是上帝，你们这样把上帝当作大众脸对待，是不可原谅的!！就算是大众脸，身上也要有斗气，头上还要有名字！不然跟据点兵长有什么区别？

让我想想——大众脸，但是有斗气，头上有名字……好吧，我建议再在头上加个血槽，这样就是一款不折不扣的网络游戏了，我就是那网游里的NPC呀~



西安 赫拉德姆

其实作为男性还是要多了解女性的世界才好，星辰对GS2的抱怨实在是来得莫明其妙……常看有益身心健康。

星辰的反驳：了解女性的世界？通过GS这种东西？那不是会陷入"了解女孩子是怎样去了解男性心理的心理"这种混乱么……

都江堰 铃铛

我身在都江堰，但我家在成都武侯祠！再不送我BOX，我就到编辑部去(带上被子、床单、枕头，拿上各期GD。好！占领了)！

DRAGON："有读者要来占领编辑部？好得很，让他来就是啦，然后我们把他关在房间里，让他把下期杂志做完了才放他出来……"



威远 百狼

我是很强的，有许多经历是你们这些庶民无法想象的，我用过的枪械比当警察用过的还多，现在家里还有一把卢格，又雕花又镀金的，像生化维罗尼卡的黄金双枪，我还在练截拳道，全校无人能敌。

恭喜你，你是我们评选出的"最适合放到丧尸城市里去"的读者！

郑州 冰封之翼

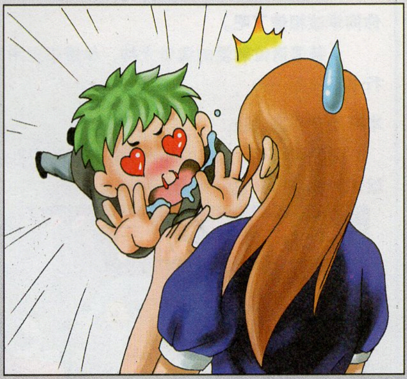
问一句，编辑部一般在哪里买碟啊？该不会都是正版吧，为啥我死都买不到的碟你们却找的到——aice，我就是问你哪，那些美少女游戏到底从哪里来的，我可是连KIMI KISS都买不到啊！

这个问题，我们该怎么回答呢……还是把责任推出去吧。在请教了"圈内资深人士"王某后，得到的回答如下：正版……是用来收藏的，不会放进机器里玩的。市面上能买到的美少女游戏只有一种情况，那就是有很火的动画先播过了(JS们了解市场的唯一手段)。想要得到更多美少女AVG的话，必须通过网络途径，自己下载然后刻成DVD盘来玩。能下PS2美少女AVG游戏的网站有TLF和GA-CON等，一般来说一个新游戏发售后一个月内下载有效，再久的就不太好找了——哦对了，以上言论仅供参考，不代表编辑部立场哦！

山海关 剑心

电话亭里的梵天太可爱了和我很像，我也要被DOA4中的MM蹂躏至死，我一定不会一点也不反抗的！

你反不反抗都是无所谓的，因为你的反抗肯定是没有用的！学习梵天闭上眼睛享受吧！



郑州 冰封之翼

居然有心跳回忆GS2的攻略，而且竟……然有剧情小说OTZ，你们想吸引女读者的心情我是了解滴，但做法是不对滴，如果再出这种攻略，我一定罢买，不但我罢买，我还会鼓动我同学罢买，然后再让我同学去鼓动他的同学罢买……

什么，居然有剧情小说！你你太厉害了，连我都不知道！拜托，就几页而已，你就学我一样当没看到吧，也让你的同学当没看到吧，还有你同学的同学……

天津 梁建勋

这期为什么没有"尽在掌握"了呀！这么优秀而且表现异常稳定的人气栏目竟然会被取消了！太没天理了！

……优秀？表现异常稳定?? 人气栏目??? 你确定你在说尽在掌握么……嗯，至少"表现异常稳定"这一条是符合的了——异常稳定的不怎样啊！放心，百足之虫死而不僵，取消只是暂时的而已，你看这不又回来了么。

沈阳 桃子猫咪

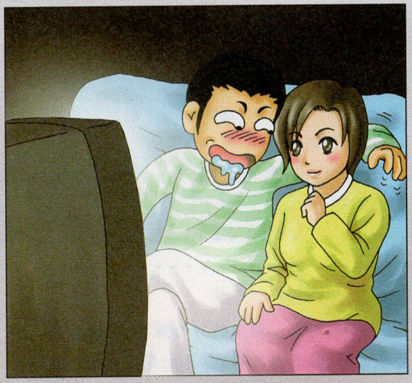
交到女朋友时一直想写信刺激你们一把来着，不过由于种种原因(如调查表丢失)一直没成功，这就是tmd死死团的怨念么？好啦，我单身啦，fei你可一定让我寄信成功啊！

这位读者在想刺激我们之前应该回忆一下诸多奇幻魔幻玄幻作品的情节，但凡是黑暗系的攻击，在遇到更强大的黑暗力量时，只有一个下场，那就是"反噬"！很显然，你之前的所有怨念都被编辑部的怨恨之海所吞噬，并以无数倍的力量反击了回来呀！在此也奉劝所有的读者，不要以"炫耀"为武器进行攻击了，地狱的魔神在看着你们……

开平 BoAqua

我认识个女孩，样子似广末凉子，20多的人了还没有恋爱经验，爱好是沉溺在动漫游戏世界里，又绝非同人女或百合，只玩RPG，偶尔玩美少女游戏，对H动画有独到见解……我对她虎视眈眈很久了，她也一直信任我，请问各位贱人我有什么办法可以得手？我保证我不会试图推倒她，只会和她纯真地一起看H动画……

行了兄弟，大家谁跟谁啊，不用欲盖弥彰了，这世界上还会有和一个女孩子纯真地看H动画的人？还是我们读者？你当我没有判断力么！至于有什么办法嘛——你觉得我们有这能耐，还会一天到晚对情侣们指天骂地的?情圣怎可能坐在游戏日办公室里当编辑！就算他自己忍得下来，我们也会把他打出去的……



沈阳 桃子猫咪

终于被人抽出来了，如果中奖了，就谢了各编辑，如果不是因中奖被抽出，请把这纸放入下期抽奖来信中，谢谢合作，有机会请你们吃糖。

真遗憾，不但没中奖，甚至不是被抽出来的——每封信送到编辑部，大家都是要看的，所以至少有一点不必担心，那就是到抽奖才能让自己的信被看到。

武昌 Shiki

支持GD涨价改善小编生活！

谢谢！但现在涨价不合适，要不您下次把那两毛钱寄回来？（牛蛙：你还在厚着脸皮要呢？读者寄回来的零钱都装了两个可乐瓶了……）

常熟 骆晏

我就不明白，你们为什么不懂什么叫无限接近道德底线？我就不明白，女仆、制服、同人专题怎么就那么少？我就不明白，为啥我就买不起360和HDTV？我就不明白，为什么大学快毕业了还是团员只能玩GALGAME!!! 我就不明白，为什么我的字总那么难看，一如我的RP……

我们当然懂什么叫道德底线，不然现在编辑们都该呆在一个有警察叔叔站岗的小房子里了……

重庆 Leonft

我想知道你们会不会接受用彩铅手绘的图画，如果会的话，我该怎样寄给你们？装在信封里会折的。

尽量不要用铅笔吧，因为手绘稿需要扫描才能使用，而我们那个破扫描仪扫出来的铅笔稿基本就是废掉，可能的话，还是希望用电子邮件的方式发送。在这里顺便提一句，用电子邮件发了画稿来的几个同学以及还有兴趣发画稿来的同学，请直接在邮件里注明自己OICQ号码、MSN账号等网络联系方式，编辑部最近网络有点问题，往往过了好久才会发现，回复的电子邮件被系统退信了……

福州 邓嘉琦

尽在掌握的内容越来越没意思，建议这样下去的话，就把这个栏目去掉吧，换个NBA的也许更好一些。

所以我一直在说，把掌机栏目的名字改成“尽在掌握”就好了嘛！（aice:“你丫还好意思说！自从你在杂志上煽动以后，三分之一的读者都选了‘尽在掌握’！不许蓄意造成混乱！”fei:“哇哈哈哈，总比‘如来神掌’好吧？”DRAGON:“我还宁愿用这个‘如来神掌’呢……”）

成都 石田N成

你们这群烂人为什么不信我可以带来一群御姐呢？（不过的确不太可能……）好吧！既然如此我就用2号计划——亲爱的星辰！aice！我们学校有许许多多身着水手服手持棒棒糖口说“叔叔请告诉我们游戏日编辑部的秘密吧，我们会好好招待你们的”的萝莉哟！萌，萌呀！10-14岁的小萝莉正站在游戏日编辑部门口向你们招手呢！来吧，告诉我游戏日编辑们都长什么样子（如果太过惊悚就当我没说）！

哦，换攻击方向了啊，那么被点名的二位当事人，请做出合理反应（递过话筒）

※※※※※※※装饰分隔线※※※※※※※※

星辰:loli一律无视，这辈子最讨厌loli，下辈子也讨厌！

aice:前几天我经过你们学校，突然有个萝莉跑过来说:“叔叔你是萝莉控吗？”于是我……

※※※※※※※装饰分隔线※※※※※※※※

我要揭发，aice说话欲言又止的……



沈阳 桃子猫咪

这里有热爱Galgame的猥琐男么？有万年loli党人么？有御姐后援团么？有的话……请不要Q我，我只是一只CJ的伪loli……

热爱Galgame的猥琐男？有！（某编辑振臂欢呼）
万年loli党人？也有！（角落里另一人振臂高呼）
御姐后援团？剩下的都是！（所有编辑振臂大呼）
…………………………（看到最后一句后突然冷场）

无锡 菜包子

小样，你们总算登女性向游戏了？但为什么登的是GS2？为什么是GS2！！这个人设比游戏画面好，游戏画面比CG好的渣游戏有什么好登的，konami的美工死光了吧……你们还不如去登koei的《遥远时空》啊（再看成“遥奸”就灭了你们！）！这期本来不买的，因为没有用的攻略，但就在A9被你们的广告欺骗了！我还以为你们这群烂人改性了登GS2，原来就两页，应付谁呢？女读者也是有尊严的！这么丑的游戏女读者也是不玩的！这么没诚意的攻略女读者看了也会愤怒的!!

这一点要请伟大的女读者们体谅，因为大家都尽量不去正视这些游戏的缘故（请想象希腊神话里珀尔修斯杀美杜沙的镜头），光是要选择做攻略就已经很不容易了，现在我们都不敢肯定那攻略里是不是有错误……相信大家也都不会介意吧！另外请女读者点名你们需要的游戏……



广州 胖中

fei哥，我祝你找到美女GF，请登我的信。最后也祝福所有编辑们（aice这个叛徒除外）有情人终成〇续（编辑注：原文如此）……

看在你的祝福份上我就登了，但还是要代表所有编辑问一声——“那个有情人终成〇续”里的“〇续”是什么玩意，能不能吃？

杭州 许剑峰

fei，做人要厚道，不要说什么认得我的字，才能让我知道以前信有没有收到，BS你！

事实本来就是这样的呀，您看现在我就认出您的字了！

天津 S.D

特别想看恶搞游戏剧情的攻略，现在的攻略要不就是简易流程，要是就是正经八百的叙述，我觉得，正经的游戏剧情是不应该出现在GD上的，要知道敢于并善于恶搞任何大作，才是GD区别于其他杂志的最大标志呀！同学说：“周董咬字清楚地唱歌，顶多是二流歌手。”我说：“GD正经写攻略，顶多是二流杂志。”

不，不要，我们也要做正经攻略杂志，我们要“漂白”！我们要做中国第一正经的杂志，引领中国游戏业的潮流——好吧我承认回错了，刚才看的是另一封来信，说我们这样恶搞下去是没有前途的，是永远做不到权威的，不权威就没有影响力，读者是不会买账的……现在看来，我们还是有生存价值的。请放心，我们从未放弃过恶搞攻略的念头，只不过最近出的游戏都挺淡，搞起来不过瘾，有好题材时不会放过的啦！说起来年底游戏狂潮快到了吧，嘿嘿嘿……



上海 jehuty

为了防止本书被视为“H”类书刊而导致无法出版，请各位小编少说话！遵守“七不”规范，尽可能在2010年后成为义务教育的选学书籍！

如果哪天游戏日真的成了教育类书籍，那么唯一可以肯定的是，这帮子编辑都已经被赶出编辑部了——哪里能让我们去大面积祸害祖国花朵呢？

上海 张天元

问关于万智牌的几个问题

1、补充包15张多少钱？是1元1张吗？

2、我老弟买时居然有三国题材，那有关于中国神话或其它题材的万智牌吗？

3、国际比赛是否承认使用中文牌？

4、区分盗版和正版的方法。

下面请出牛蛙大仙作答，那边的观众给点掌声～！

答：1.最新的时间漩涡系列补充包一包的市价是20元。单张卡牌价格各不相同，不能笼统的计算。2.你老弟买的版本还真是古老啊，三国题材的万智牌是99年发行的了，至今为止以中国为背景的万智牌只有三国。3.当然承认啦。4.盗版价格便宜而且印刷质量有很大问题(如字体模糊、歪斜等问题)。

常州 囡囡

很喜欢你们小编的恶搞风格，虽然说话的态度似乎很轻浮，但攻略做得很全面，很严谨，所以各位的努力我们一直都看见了。再有就是各位小编，其实你们也有女性读者群的，如果你们毫不在意的将色心大放，也许哪天会被我们……(后面是一幅两个MM指着编辑部说“看，就是那，色狼编辑部！”的插图……)

唔，对于“这群流氓编辑”的评语，我们确实不打算辩解了，但我们的心灵其实是纯洁的(话音未落天上一道雷电劈下)……而针对招聘启事里“谢绝女性”的款项，很多女读者都来信对编辑部进行了严厉、深刻、一针见血、触及灵魂的批评：“口口声声说重视女性读者，就是这么重视的吗？放在外国，你们早就因为性别歧视被告上法庭了！！活该全都找不到女朋友！就是在办公室当一辈子宅吧！”对于这样的批判，除了眼含热泪手指苍穹无声哭喊着“小人冤枉啊”还能说什么，总不能告诉你们“晚上加班到12点以后还要走40分钟回公司宿舍”“元旦呆在办公室写稿庆祝新年”“当年有女性美编连续加班到晕倒送医院”这些残酷的事实吧……有时连男的都受不了(曾经有试用的老兄在第三天就脸色苍白朝DRAGON辞行)，我们哪里忍心让女孩子来受苦啊！

成都 暴力人

麻烦你们给个解释，为啥其他地方到书时间反而比成都快？

这个没法解释，因为世界的奇妙不是我们的智慧所能了解的，比如我们的杂志运到北京只需要两天，但从北京到天津却需要5天，如果不是中国邮政的什么地方出了问题，那就是时空隧道广泛存在于这地球的每个角落……



成都 某坑

BS耽美的雄性生物之下场如耽美文之男配小受，以上。代表众腐女支持GD的同时继续与宅男们对抗到底！我们又不BS百合，你们那么针对耽美干啥？太小心眼了吧？

你不BS百合，不代表我们不鄙视……这种浪费资源的行径怎么能助长呢？

哈尔滨 月影の翼

嗯……牛蛙、dragon、星辰、梵天、fei先闪一下，我有话和aice说！我很喜欢你做的恋爱游戏！什么时候你也做一期恋爱游戏专刊，很多人会期待的～！好了，fei回来一下，我问你，最近总有“编辑部的故事”，里面和你说话的那只猴子是谁啊？最后！全编辑回来！小弟我跪求数码暴龙X全攻略与全进化任务攻略！有的话做一期，哪怕一页把进化任务攻略作出来也行啊，谢谢各位！！

以下是被点名的当事人回复

aice：这个建议非常不错！什么时候我们私下谈你下，你出资我出力，我们做个800来页全彩，每本卖5块钱，每本都送日本原装手办，销量一定很不错！

fei：是才语游言的插图作者之一，从才语游言最初创办开始就包办了所有栏目插图，现在也还负责才语游言第一页的插图、四格和一些专题插图——你问我为啥现在不是全部给他负责了？这个，你也不想比平时还晚一周才看到杂志对不对，本来我们就是月刊了！

全体编辑：数码暴龙？……和口袋妖怪的区别在哪里……

天津 紫血幻狼

如果加送一些比较好的赠品，或者介绍一些象电影、动漫以及周边，再把页数加至200页左右的话那就更好了，就算加点价钱也可以啊，反正一个月就一本，只要物有所值我想买的人也会很多的，最后我想问一下如果我要买2005年6月—2006年2月的杂志要多少钱啊？以挂号方式邮购的，请一定要回答我啊！

我们一直很担心的事情，就是“读者到底承受力是多少”，所以我们一直不敢提什么涨价啊副刊之类的东西，所谓盗亦有道……啊呸说错了……另外，关于邮购的问题，您要的这些书加挂号邮费一共是84元。其他读者对邮购有疑问的，可以去http://shop33523089.taobao.com/咨询。

上海 鸡

为什么邮局缩水一般也没抽到我的，小心我把本校第一丑女的照片寄来让你们爽到死，自己掂量吧，要命还是照片？

这位大哥，之所以这次登你的信，不是因为你的威胁，而是实在被你给自己的昵称折服了……

成都 翔子

老大们，你们辛苦了！这年头，混社会不容易啊！尤其你们江湖上混的，迟早要还的，所以小心点！哪一天我就登门拜访贵社，嘿嘿嘿嘿！

你，你说什么！你要做什么！我们是清白人家！不是什么犯罪集团(牛蛙除外)！你如果乱来的话，会告你的喔！一定会喔！！

編輯部的故事

本期四格漫画题材完全出自编辑部真实生活，夸张程度不超过10%



资讯

《游戏日》各地经销商电话

各地经销商电话，如果买不到请向他们查询；如果没有您所在的城市，请向最近城市的经销商查询。

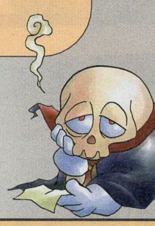
哈尔滨	雪影书居	徐女士	0451-88341810	济南	读乐儿发行公司	张主任	0531-82904601	南昌	时新书店	梅经理(女)	0791-8592321
长春	东北书局		0431-2700526	郑州	文通书店	张经理	0371-68659489	昆明	尚云图书报刊有限公司	向先生	0871-4122816
沈阳	文史书店	赵女士	024-23916698	洛阳	青少年读物发行公司	杨女士	0379-63173670	重庆	渝海书店	何先生	023-67051823
大连	明天书店		13898609852 0411-84601717-8036	蚌埠	辽蚌书店	李女士	0552-3028028	武汉	幸福书店		027-85493889
抚顺	亚细亚书店	郎女士	0413-2600836	芜湖	智苑书店	李小姐	0553-3119006	广州	广东新世界	周先生	020-34292249
鞍山	三味书屋	程女士	0412-2218341	合肥	智苑书店	王小姐	0551-4691193	南宁	新光书店	代先生	0771-2624534
西安	尚和书店	毛先生	029-82100971	上海	赖经理		021-63765725	成都	尚和书店	王经理	028-86667805
太原	建兰图书发行部	杨经理	0351-7041968	南京	尧天文化公司	钱女士	025-83328131	长沙	盛之源书社	杨俊波	0731-5760223
北京	情文图书公司	郭经理	010-65934375	苏州	华联书店	谭女士	0512-65296610	贵阳	尚和书店		0851-5661974
天津	新兴书店	阎先生	022-27694099	无锡	江南论坛	姚先生	0510-2737161	遵义	闵经理		0852-8832880
石家庄	康迈书店	陈经理	0311-83029157	杭州	东新图书文具有限公司	周经理	0571-88256019	桂林	代经理		0773-2834966
唐山	科普期刊书社	赵女士	0315-2815445	宁波	今日书店	江先生	0574-87660206	柳州	尚和书店		0772-3113115
秦皇岛	清华书店	戴女士	0335-3691263	温州	新闻书店		0577-86057666	福州	同人图书公司		0591-83353080

编辑信箱

DRAGON:xuhl@cbigroup.com　星辰:zhoubo@cbigroup.com
fei:fuxf@cbigroup.com　牛蛙:renchao@cbigroup.com
土星男:liangly@cbigroup.com　梵天:liyf@cbigroup.com
aice:wangly@cbigroup.com　投稿信箱:gameday@cbigroup.com

不先提交简历，直接来编辑部面试的话，会有反效果喔！大家还是稳点儿吧。

本建议仅做参考使用



《游戏日》杂志常见名词解释（每期少量更新哟～）

口胡：原出典于香港漫画，原本是一个字，但简体字里没有它，所以只有分开打出来，不过这样念好似也很有气势……语气助词，意义大约等同于"靠"，另一个写法是"口古月"。这种写法带有恶搞性质。

废柴：同样来源于港漫，意即"废物"，对人专用。

BT：原本是"变态"的简称，后来又引申为"跳跃性思维"，现在贬义的成分逐渐减少，大致等同于"恶搞"……据说现在不许恶搞了，那么我们就来BT吧！

loli：另一个写法是"萝莉"，来自一本叫做《萝莉塔》的邪恶小说。意思是可爱的小女孩，年龄范围在5-12岁之间，并因某些怪叔叔的喜好有所浮动。

正太：出处是《铁人28号》的主角金田正太郎。现在已经引申为和"萝莉"相对应的名词，指可爱的小男孩，一般受到危险的大姐姐们喜爱。

御姐："萝莉"在经历了"少女"之后的下一个成长阶段，指有成熟气质的大姐姐，大家可以参考FF12里的兔女郎弗兰或樱花大战5里的拉切特。

控：过于专注某项爱好的人，例如对萝莉有特殊嗜好，就称这人为萝莉控。

王道：和"神作"类似的称呼，但"神作"多使用在游戏方面，而"王道"适合任何场合，意思大概就是"这个东西是最好的！"使用例："御姐才是王道！"

百合：指两个女孩子之间暧昧的关系，不知为何总有人乐于此道（一般是乐于观看）。另外编辑部唯一的百合控坚持要把这个词与"GL"、"LES"等名词区别开，但其他人不予承认，反正本质都是浪费资源。

JR："贱人"之意，常常用于编辑对作者、作者对编辑、读者对编辑、编辑对编辑的混战中。

CJ："纯洁"之意，来源于某"少年作家"在自己小说里的常用词，正确的使用方法是"我们忍不住以CJ的45度仰望天空……"——"45度"不另外解释。

BH："彪悍"，语出某语录"彪悍人生不需要解释！"

偶：网络用语，"我"的意思，类似的还有"粉"（很）"素"（是）"滴"（的）"乃"（你）……等等。

人品：网络语言，也可缩写成"RP"，泛指一切不以自己意志为转移的诡异事件，大至丢钱包，小至丢文件，总之只要不是别人的错，就是你的人品有问题！

GALGAME："GAL"是"GIRL AND LOVE"的缩写，简单的说就是"美少女恋爱游戏"，是OTAKU逃避现实、让自己获得虚拟满足感的神兵利器之一。

后宫：大部分人的梦想，也就是拥有无数属于自己的美丽异性，当然由于太不现实，始终只能是梦想。

萌：作为形容词的时候，泛指受到自己喜爱的某种事物刺激而产生的激动感情，例如大部分男性看到可爱的女孩子。某些特殊爱好也能产生"萌冲动"，比如机战控看到自己喜欢的机体。

怪叔叔：也可写成"怪蜀黍"或"怪蜀熟"，危险生物，一般危害年幼无知的少女，代表言论是"叔叔带你去好玩的地方"云云，但请不要以貌取人，有些怪叔叔只表现在行为上，外表是很有欺骗性的！

御宅族：过分沉迷于自己所爱好的事物，导致与外界的沟通都出现困难，但不想去改进，反而更加陷入自己世界的家伙，俗称"家里蹲"，简称"宅"，还有个称呼是OTAKU，虽然有人坚持认为自己只是OTAKU不是御宅族，但其实"OTAKU"就是日语"御宅"的发音，所以我们认为这家伙只是在自欺欺人。

死死团：全称"情侣去死去死团"，由对情侣有怨念的人组成，口号是"情侣去死"，同时大部分人在私底下不懈地做着叛逃活动。具体介绍参见2006年4月号。

圣战日：死死团的专用节日，即情人节、七夕、圣诞节等情侣们喜欢集体出动享受甜蜜生活的日子，由于分外惹眼，在这种日子给情侣们制造一些麻烦就成了死死团的行动指标。

好人卡：一般由女性施行，简言之就是对方以"对不起，我知道你是一个好人，但是……"句式拒绝你的表白，就代表你收到好人卡一张。由此衍生出"朋友卡"（我们还是适合作朋友）、"哥哥卡"（我一直当你是我哥哥）等等发卡形式，被攻击者直接出局。

桀桀桀：象声词，发音是"jie jie jie"，坏笑。来源也是港漫，同样是"口桀"这个字打不出来后的"简体版"。

YY："意淫"的简称（这个词不懂就自己去查），在游戏日里是介于"幻想"和"妄想"之间的一种状态。

253、874：分别是跪拜和狂抽耳光的意思，原出处是著名的网站猫扑（MOP），里面代表这两种状态的表情代码刚好是253和874，后来就成了最出名的表情代号简称。使用例："太强了！253！"另外语出同源，并经常被使用的还有011（寒）、023（满脸竖线）、020（眼露凶光）、050（愤怒的青筋）等等。

OTZ：又名"失意体前屈"，网络象形符号，三个字母组成一个跪倒在地的人形（请想像O是头，T是上身和支撑地的手，Z是下半身），表示"令人无话可说，唯有跪拜"的情况。orz、Orz等等也是同样的意思。

-_-：网络表情符号，和OTZ同理，请发挥自己的想像力把上面两横想像成两眼，下面一横是嘴，由此衍生出-_-+（眼露凶光）-_-（坏笑）-_-|||（竖线）T_T（哭）等等一大堆表情。总之，如果出现自己不了解的英文或符号，请先尝试用"象形字"的原理解读。不过原则上在杂志里不鼓励出现这种符号。

犯罪集团首领：全称"国际臭名昭著犯罪集团首领"，在《游戏日》上看到此名词即专指编辑牛蛙同学。

伪饭："伪fans"之意，装作对某游戏很痴迷并企图以此获得认同的家伙，目前编辑梵天荣膺"全方位伪饭"名誉头衔。

エロ：原文是日文的"エロチシズム"，简称为"エロ"，因为这两个字实在太像汉字的"工口"，所以懒得切换或不会使用日文输入的人便直接用"工口"来代指该词，这样还显得比该词的另一个缩写"H"来得隐蔽……什么，"H"你也不知道？那当我没解释吧！

西奈：日文"死ね"的发音，意即"去死"。使用例："情侣西奈！统统西奈！！"

贱格：指说出令人很无语也很让人想打的话，有时是做出很讨打的行为——关键在于，这人是故意的！目前在编辑部里获得最多此评价的也是梵天，他不止一次故意挑衅伟大英明的犯罪集团首领，并以被牛爷掐脖子为乐趣。

探寻手机网络游戏《无限乾坤》的武侠世界

无限乾坤

时针指向下午6点，这座城市又迎来了一天的下班高峰时期。涌动的来来往往、神色匆忙的人群中，却仍有一人神闲气定地握住手中手机，专注地盯着小小的屏幕，似乎与周身的拥堵与喧嚣置若罔闻，原来他早已经沉浸在手机网游《无限乾坤》那个武侠世界的一片刀光剑影之中了。

《无限乾坤》，是一款以中国古典武侠文化为背景，基于手机Java平台的大型多人在线角色扮演图形网络游戏。它突破了传统手机Java游戏的游戏模式，吸收了PC网络游戏的优点，可支持万人以上同时在线互动。其中最大的特色之一，就是类似PC网游的聊天系统，而不是传统手机网游的短消息式聊天，按照某玩家的说法，“终于让我找着pc网游的感觉了！”

对于在PC网游上游玩多时的玩家们来说，这样一款手机网游能吸引他们的注意力，除了随时随地可以游玩的便携式乐趣外，本土文化的武侠内容和良好的游戏环境也是重要的因素，游戏的空气很干净，即使有矛盾大家也能通过各种方式很好地解决，不会出现太令人难以忍受的谩骂情况。而且这里的客服十分的热心，和大部分PC网游有天壤之别。

一个玩家告诉我们：“我大概玩了一年了，现在人数比以前增了好多，功能也比以前强了很多。聊天系统很齐全、任务内容很丰富、场景也比以前增加很多。不变的就是：热情的客服，还有良好的游戏环境。记得当初我放弃PC网游的一个重要原因就是游戏公聊里头的充斥了不堪入目的脏痞话、垃圾的广告……这些都影响了我对于这个游戏的兴趣。而在这里，我看到了玩家间的互帮互助，相互关怀，这里没有勾心斗角，没有复杂的世态，也许我希望的网游就是这样子的，干净而温暖。”

与PC网络游戏相比较，许多手机网络游戏正在逐渐追赶上来，不但是因为具有同样的即时互动性、友好的图形化界面、大型的多人在线、简单的下载，还有着不受时间、空间限制，游戏较小、更新快的特点，加上端口较固定，可控制性较强，外挂出现的几率相应变小，网络游戏曾带来的盗版、色情、暴力等不良现象得到控制；另一方面，受网速、资费等各方面影响，沉迷于手机游戏的现象也会得到缓解。

特别提供《无限乾坤》新手小贴士

* 碰触NPC“向导”修改了名字和姓名之后，选择离开“接引殿”。
* 在新手村了解帮助信息，铁匠铺可以做任务获得新手装备，村外可以打泼皮无赖升级，但更重要的是和“隐者”或者车夫/船夫对话离开新手村。到此，《无限乾坤》真实广袤的世界才真正展现在了你的面前。
* 没事可以按左右方向键在城里多走走，多阅读帮助信息。
* 在游戏中按54键，可以搜索地图，确定自己的方位。
* 在游戏中按587键呼救客服，24小时客户服务随时在游戏中为您提供帮助。
* 在游戏中按589键可以进行一些基本的设置。
* 在游戏中按0键可以查看自己的相关信息，按57可以查看好友的相关信息。
* 购买武器装备或者打怪，注意看相关的描述。要买写着“完全趁手”的武器装备，要选择易战胜有经验的练级NPC打。
* 登陆www.wxqk.com或者用手机登陆wap.wxqk.com，《无限乾坤》官方网站内信息丰富，自己动手，立马获得问题的答案。



PCHOME游戏频道(game.pchome.net)招聘启事

1)电视游戏编辑
招聘人数：1-2人
工作地点：上海或成都
工作性质：专职或兼职
工作职责：
1、网站电视游戏专区建设的和维护
2、网站电视游戏相关内容日常更新，收集信息，编辑信息及相关图片；
3、热门电视游戏攻略撰写

要求：
1、大专以上学历。
2、热爱游戏及动漫，对电视游戏、掌机游戏及动漫资讯有较深入的了解。
3、熟悉网络工作，能制作HTML页面，了解HTML代码，能使用PHOTOSHOP，有网页设计经验者优先考虑。
4、了解互联网，人际关系良好，做过个人网站或论坛版主者优先。
5、工作认真负责、吃苦耐劳、思想活跃，具备敏锐的洞察力，具备团队合作精神，能够主动服从部门的安排。
6、有良好的英文或者日文基础，能熟练翻译英文或者日文游戏资料。
7、有一定的写作功底，能够通俗、清晰、流畅的编写文章，功底扎实，有很好的信息收集、归纳、整理能力，写过游戏攻略者优先。

应聘此职位者请附上您以往的文章或者网页作品样本。

2)活动策划
招聘人数：1人
工作地点：上海
工作性质：专职
工作职责：
1、与游戏厂商合作的游戏类线下活动策划、执行。
2、各类游戏线下活动外部合作拓展
3、玩家俱乐部日常事务管理，及网友活动组织。

要求：
1、熟悉各种活动运作流程，了解相关基本知识；
2、独立完成活动企划案，文笔流畅，创意策划能力独特，切实可行；
3、有良好的组织能力和团队协作精神，能独立完成公司分配的相关工作；
4、具有良好的表达能力；
5、熟练使用PPT、WORD、EXCEL等办公软件；
6、具备良好的沟通能力，富于团队精神；
7、学习能力强，希望通过学习与实践掌握更多的技能，承担更大的责任；
8、有策划大型比赛、活动策划及执行经验者优先考虑。
9、形象良好，有担任过主持人经历者优先。

有意应聘者，请将个人简历、以往作品、期望薪资，发往以下地址：
地址：上海市江苏路369号18楼 pchome 董叏达 邮编：200050
电子信箱：cxc@staff.pchome.net

如果电话亭



“如果电话亭”，是漫画《机器猫》里可以实现前往异世界愿望的道具。虽然我们这个“如果电话亭”没法满足大家的愿望，但人有梦想总是好的嘛！本来该栏目在国庆前因为来信不多而被迫搁置，令人意想不到的是过完国庆回来就被信淹没了，读者们我不该怀疑你们，我错了……不过，有不少读者表示“恋爱游戏的世界不能去，那么去H游戏的世界总没问题吧”……口胡，我们无法涉足的地方，不许你们去！

本期命题：以自己现有的真实能力去游戏里的异世界，你会选择哪个世界，去做什么呢？——恋爱游戏的世界禁止前往！

（下次命题请参考调查表）

最后，好像大部分读者都无视了“真实能力”这四个字……

昆明 琦鸣

三国无双的世界啊，偶要成为郭缳啊，从甄姬手上把“草坯”抢过来啊！偶要成为郭女王啊！（历史上真的有此人的哦，是曹丕第二个皇后郭氏，她把甄姬挤下台了，并且她的字的确就是女王！）

编辑评注

我记得这位郭女王好像最后是被甄姬的儿子，魏明帝曹睿杀了耶？

杭州 Redirth

当然是《机战》！某男说过“是男人就开 ZAKU，是王牌就开 GM！”就以我现实中的能力当然成不了王牌，但我可以一步一步来，现在的机战主角一代比一代废，连个念动力都没有，这和普通人中的普通人有什么区别，说不定我也能歪打正着乘上一台未开发完成的最终兵器，歪打正着地打爆两台敌军杂鱼，歪打正着地凭着这台机体的先天优势歼敌无数，歪打正着地遇上 BOSS 却歪打正着激活了潜能，又歪打正着地……艾比斯小姐！我来了～

编辑评注

正着这么多次，还算“歪打”么？

昆明 李斌

去哪个世界呢，GT、山脊、疯狂出租车，还是 F1？算了以自己现有的真实能力的话，还是去开东京巴士得啦！我没有超能力也不是赛车手，我只是个普通人，职业：司机！

编辑评注

只是开巴士的话，不用特意去异世界吧。

沈阳 马成

我会选择高达的世界，凭俺那对机械的熟练操作及刻苦研究，成为王牌机师只是小 case，在广阔的宇宙中每一枪都干掉一个敌人，将光剑拔出，我是来一个砍一个，来两个砍一双，来三个砍一筐，来四个我全杀光，最后在最后一战中与宿敌同去西天并迎来和平，令自己成为一个传说。

编辑评注

去高达世界的勇者无数，自愿选择辉煌死法的就这一位。您安息吧，我会去接收您留下的所有东西的。

淮南 贝佳

去三国无双的世界中 FIGHTING！

编辑评注

赵云：“敌将讨取一名！”

柳州 上杉瀛

最终幻想 X！一定是最终幻想 X！一起和那些护卫去保护尤娜 MM，在幻光河那段支开黄毛小子自己顶上，反正最终战后那小子就会随风飘散，这时和尤娜 MM 共渡难关的单身正常人也就剩我一个了……再劝她不要去演什么 X-2，就算要去也不要让她打出完美结局，这样她身边也就真正只剩我一个了……什么，凭我的能力打不过那些怪物？没错，我是打不过，不过每场战斗只能上 3 个人，怎么轮也轮不到我啊，哈哈哈！

编辑评注

在幻光河那段需要闭气潜水至少 5 分钟，请这位读者加油。

上海 陈帆

我要带着自己的超梦去口袋怪兽世界，和小智一起旅行，遇到各种有趣惊险的事情，遇到赛事我的超梦自会不负众望的夺冠……想得都流口水了。

编辑评注

人家都是去口袋世界抓怪物，敢情这位在现实世界中已经抓到了。

南昌 鱼

嗯……老实说……同人女热血正推动我飘向那“攻的无量，受的无疆”的耽美世界……虽说本身没有什么特殊能力（如活捉妄图侵略蓝星的青蛙），耽八卦血液的沸腾从来都不需要理由，小女子立志成为小攻与小受身边为其牵线搭桥并以自身反衬主角之华丽之逆天的 NPC 甲，每天都不用吃饭，因为秀色可餐的他们在一起闪亮程度还要乘以 2，永远不担心近视，因为眼睛每天都沐浴在华丽莫名的光辉中。最后一般这个 NPC 甲都会担负推动剧情的重要使命……

编辑评注

……果然是令人无法直视的异次元，选择性跳过。下一个！

北京 MCC

为什么禁止恋爱游戏？？那我去机战，朗德贝尔队的整备 NPC。再问这种问题我就给你们寄地质锤。

编辑评注

寄吧寄吧，地质锤这玩意怎么也是几十块钱一把呢，我刚在网上查过价。

上海 Alice

我想去《学院天堂》……在里面要做攻就做攻，要做受就做受，要看 3P 有 3P，哇卡卡！

编辑评注

我揭发，这是个女的！大家快抓住她！

深圳 王坚石

《应援团》吧，考试什么的都不用担心了，遇到麻烦就叫应援团，而且在本作里造出金字塔不就可以许愿了嘛？到时候我就许个“让我拥有将虚拟世界里的×少女具现化的能力”吧。

编辑评注

你干吗不直接对电话亭说进入“虚拟世界里的×少女具现化”的世界呢？

昆明 琦鸣

我想去《通灵王》的世界，然后让吕小强的灵魂臣服于我，我再加强自己的综合力量，再把挡路的人完全除了，把麻仓叶啊木刀之龙啊叶王啊全杀了，我就可以成通灵王，把获得的力量用来破坏这些渺小人类的生命！

编辑评注

……快来人阻止他。

上海 Luis

GT4的世界对我而言简直就是天堂！

1.熟不尽的名车在等着我去开！开遍所有知名车是我人生一大梦想；

2.可以周游世界！这么多条赛道分布世界各地，旅游赏景开车三不误！

3.不用担心油耗问题，想开多大排量就开多大排量，想开多久就开多久；

4. 最重要是可以随意飙车不用担心警察和自己的人生安全（车怎么撞都不会坏！）

编辑评注

你的想法和星辰一样，都是“宝马奔驰任我撞”，不过他到现在似乎还没有拿到国际A级驾照。

淮南 贝佳

我会选择去BIO2里的浣熊市，去做第五幸存者，一时伪装成丧尸，一时成为特务人员！

编辑评注

里昂：“怎么还有一个？看我枪枪爆头的技术！”

绵阳 龙涎香

本大人要去的便是那——多拉A梦的世界！老子先一步灭掉大雄那个肉脚，然后独占机器猫——那可以掏出无数强力道具的口袋（它跟不跟我不一定，不过对于我的淫威……哦不好意思，对于我的威严嘛……）！老子先掏出号称“人间凶器世上最强”的如果电话亭：“让除本大人外所有男的BL去吧！让世界上所有丑女都相互GL吧！”到时候捏哈哈哈哈老子再慢慢用其他强力道具折磨你们这帮烂人哈哈哈……

编辑评注

全世界的男性都BL的话，你出门可要小心。

（另注：有超过20名读者敏锐地意识到了机器猫世界的软弱可欺，并不约而同选择了“抹杀野比”的方案）

成都 疯子丹

《心跳回忆 GS2》来得真及时，虽然也是恋爱的，但是这应该可以特许进入吧，我就那其中某一位帅哥，在充分享受被女孩子追的满足感和虚荣心时，给那女的无情的打击，去死吧死女人，我他丫的你送礼我不要，你甜言蜜语我听不到，你哭我就笑，我就他丫的不甩你，我气死你……

编辑评注

你说的啊，不许反悔啊，要拒绝所有女性啊，一辈子不许变啊！先从现实做起吧？

北京 MMN

“把勇士灵魂带上瓦尔哈拉宫殿”哦哦，原来如此……在《北欧女神》的世界里当主角偶可不行，不过当个小勇士我还是有自信的，不就是战死沙场嘛，哈哈，然后美丽的瓦尔克丽会拉着我的手来到宫殿，在酒肉完毕后的“侍奉”嘛……呼哈哈哈……

编辑评注

瓦尔哈拉宫殿里可是有五千万英灵的，以那点瓦尔克丽的数量，能让你看到人影子就不错啦。

上海 草草

火焰纹章—烈火之剑！剑圣？我没这个速度；斧男？我没这个力气；骑士？我也不会骑马……军师啊！一边指挥那群人战斗一边还能喝喝可乐玩玩PSP什么的，平时嘛就要发扬鬼×王的精神，什么琳啊天马啊法师MM啊赶快搞到手，支援度是S，不是A哦，哦呵呵呵呵（被琳用华丽的必杀攻击KO）……

（与这位读者异曲同工的，还有上海的王善杰读者，他发誓要在火焰纹章世界里当一个回复系的神官大叔，“用手里的这根棍子让同伴充满活力（仅限女性）……”）

编辑评注

我已经可以想象了——众人：“军师，我们被包围了，怎么办！”军师：“你们给我上去顶住！姑娘都留下来！”众人：“……”

福州 With2nd

哼哼哼，PERSONA3不是恋爱游戏吧，不是吧？我感觉我太适合那世界了，看那主角造型，整天一副耳挂，那不是俺的最大特征么？再看那学校，要女王样有女王样，要学生妹有学生妹，要眼镜娘有眼镜娘，要运动型有运动型……不但可以轻松通吃，到最后还可以在人家家里“长时间一起度过”（虽然“声音不能太大，会被别人听见”……）。说正经的，就说练级打怪，能力主要靠P，只要熟练掌握插怪物PP也不过就是扮扮酷爆几次头摆几个POSE就结束了，而且手下还有一堆马仔，辅助挡枪寻宝一条龙，靠，我想不出还有哪里比这儿更幸福了！

编辑评注

来人，给他手枪里装真子弹……

北京 鹤

我要去三国志的世界，先吕布一步娶貂禅，再先孙策一步娶大乔，再先周瑜一步娶小乔，再先刘备一步娶孙尚香，先袁熙一步娶甄宓……其他诸如蔡琰、马云录、卑弥呼之流都娶了！哈哈谁让那时代一夫多妻制呢？以本人熟读三国书熟玩三国游戏和恋爱养成的经验，以及制造MS（模型）的技术，完全可以无视天下群雄呀！孔明也不是对手！真帅！

编辑评注

不少人都打算去三国闯天下，但像这位这样雄心勃勃20年想着娶媳妇的可不多（从吕布看上貂禅到刘备过江娶亲差不多正好20年）。对了，董卓当年就是比吕布先一步把貂禅搞到手的……

武汉 暗无天日

我会去侍魂中的世界成为天草四郎时贞，把其他人全部杀掉，因为我太喜欢天草四郎时贞了，或者去圣斗士的世界，成为双鱼座圣斗士，用玫瑰去杀死和他作对的人！

编辑评注

很久没听人提到天草兄了。另，双鱼座圣斗士，据说是黄金圣斗士里三大废柴之一喔！

成都 小冀子同学

SLAM DUNK，湘北！能力不行，什么世界都是危险的，但去那里总好过《EVA》的世界里吧，至少不用整天喊打喊杀的……OTZ，凌波女神原谅我吧，比起见你，我的命更重要啊……再说SD里虽然主角们都强到逆天，但好歹也有角田，安崎之类的平庸型角色吧，只要平时苦练，说不定还会在一些奇特的比赛中被安西老爹派上场去……更别提几乎每场比赛都可以作为拉拉队员上镜哦，嘎嘎！小三，来嘴一个～么～

编辑评注

不愧是体院的，对篮球队员还真是有一份特殊情感，你看他对三井的——等一下，大哥，你调查表的性别好像写的“男”?!

上海 草草

我大概会去“牧场物语”里的世界吧（注：PS版的比较好，PS2版会迷路……），想象下，会下金蛋的鸡，全天然没有杀虫剂的各种绿色蔬菜，忘记照顾时眼神会变得很“可爱”的奶牛……最重要的是，呆在屋里的时候，时间可是静止的！终于有足够的时间把日剧看完，再把喜欢的游戏通通CLEAR掉了，天堂啊～！

编辑评注

把日剧看完，游戏通完之后，出门发现因为时间静止的关系，一直没有新游戏和新日剧出来……那你咋办咧？

贵阳 爱以随风

游戏主角太累，配角……没戏份……这……难！这样吧，游戏里（很多游戏）主角要击败最终BOSS不是要经过一番试练么？我就当最后试练的拥有者，没我的允许，主角你就别想再往前走一步，我本身实力也数一数二，不愁有谁敢惹我！

编辑评注

这样做的结局有两个，一是魔王最终降临世界，二是英雄终于击败了比最终BOSS还难缠的试练考核者。

杭州 连奇峰

去寂静岭，看看我心中的罪是什么，死了算了，刨坑埋了！

编辑评注

大哥，我做个小调查而已，不要认真嘛……

（相似案例：上海的Rex读者想去一个类FF世界，不过他希望敌人要强得变态，本方则不能升级，也不能买卖道具……）

贵港 小英

啥？去异世界?！呀～最终幻想里的蛮不错的！鬼泣的也可以啊！樱花大战的更不错啦！啊？以自己现有的真实能力？

今天的天气真好哈……

编辑评注

终，终于有读者想起条件限制了，不容易呀!!

大叔解体报告书

by sasyo

前言

这篇文章可说是才语游言登出的所有文字里最不符合编辑美学的一篇，一开始编辑拒绝审稿，美编也抵制排版，但是在作者“喜欢大叔的一般都是女孩子哟，她们会很有同感的来信支持你们哟”的蛊惑下，我们最终屈服了……男读者，你们要理解我们！女读者，你们一定要来信呀！

（DRAGON：“要是没有女读者来信支持呢？”fei：“……老子就扣他稿费！”）

今次，我们要讨论的生物种类是……嗯、嗯……大叔。

以下是此报告前的街头随机采访：

二十岁左右小白脸男子：“大叔？靠……怎么会有这么无聊的记者……”

衣着大胆但看不出实际年龄的女子：“大叔啊……你是指穿着高级西装，每天出入最顶级的商务场所，可以随便买给我房子，让所有女人都嫉妒我的那一类人吗？”

戴着眼镜坐在电视机前的胖子：“大叔啊……哦，呵呵……你知道《×畜》吗？那可是我终身的理想追求啊……”

某雌性生物：“大叔？那种老男人有什么意思？”

另一个雌性生物：“大叔……你不觉得他们那纯真的眼神，湿润的双唇，多毛的大腿……（话筒被夺走）”

“我说……你就不能多写点服务读者的专题吗，比如美少女之类的……”最后是某死灵深深的怨念。

不过，最后我还是决定继续研究了，毕竟这个世界上有控萝莉，有控正太的，有控御姐的，为什么就不能有控大叔的（fei：是你丫想控来着吧？）！算起来，当年玩 FC、玩 SFC 的那批玩家，还有看圣斗士七龙珠长大的那批前辈，现在也差不多经过了 10 年时光，不少人都从当年做冒险主角的标准年龄迈入了可以做最终 BOSS 的年龄——不论怎样否认，都是已经会被更年轻的后辈们叫做“大叔”的年龄了。

本着博爱的精神，我们不能无视更多的“大叔”在不断长成，也不能无视“叔控”这一典型群体的不断增长，所以我们有责任让更多的人来了解“大叔”。

以下正式进入报告。

定义篇：到底什么样的人才能叫做大叔

《现在汉语词典》的解释是：大叔：尊称跟父亲同辈而年纪较小的男子；从生物学角度来阐述，即是一个在成年之后在老年之前某段时间内的男性人类；从社会学角度来阐述，大叔是活跃在人类群体中间，充当关键角色，并且同时具有资历和体力的男性'从文学角度来阐述，大叔大多都是经过世事的沧桑，并且在迈向老年的时代中徘徊在回忆和现实中的一群男人。

什么，我这么解释你更加糊涂了，好，接下来开始做更加详细地解剖式说明。（某人：解剖式……不是解体真书嘛……）

大叔的年龄

按照正常人的思维方式，年龄是判断一个人是否是大叔最简单的标准，普通意义上的大叔年龄界限是：40 岁——60 岁。可是按照某大叔专题站（请不要怀疑这个专题站存在的真实性）的首页调查显示，更多的人认为应该是从 30 岁到 50 岁的人才有资格（那位同学，50 岁以上当然是叫大爷了……）。

为什么会有这样的认识差别？主要还是对于“大叔”这个词理解上的差别。广义的大叔只是对男性在某个年龄阶段的统称而已，但是狭义的大叔除了广义上的基本要求之外，还有更多要求，而那些要求才会是最终决定一个男人是否有资格被称为“大叔”。

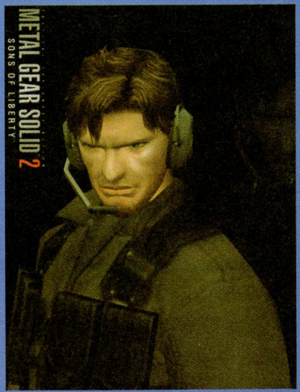
本文讨论的就是这种狭义上的“大叔”，所以，各位二十多岁刚工作的小伙子们，当你在公交车上被萝莉叫“叔叔好”的时候，不用开心也不用沮丧，那并不代表你们已经真的是“大叔”了（编辑部除了 DRAGON 外都松了口气），小子，需要努力的地方还有很多呢！不过，除了对于绝对年龄进行定义的主流之外，还有根据相对年龄进行定义的支流，就是指只要年龄比你大了 10 岁以上的男性，你都可以大胆的叫出“大叔”二字，对于这个流派的理论，我持怀疑的态度，这种理论的形成更多的是源于对于大叔过分执著而走入魔道的人们，没有太多的典型研究价值。

大叔的脸

对于大叔的脸一般有两个重点必须提及：一个是眼睛，一个是胡子。大叔的眼睛必定清澈，但是同时也能从里面看见很多沧桑，还要有不可置疑的坚定神色（你说你不理解对吧，建议你加强哲学方面的修养）。这怎么解释呢，总之这些东西还是得结合个人的性格经历才能说明，反正眼睛肯定是需要在特定时候能够闪光的（一般是有必死觉悟的时候）。

至于胡子，这是非常重要的特征，没胡子的一律可以归为“装嫩”，例如绯村剑心那种快 30 了还装少年的纯粹是败类，需要深刻批判之。总之一个合格的大叔必须要有胡子，稀疏浓密长短都无所谓，但绝对不能凌乱，不然就变成野人了，不能让人看着脏，邋邋遢遢的那是街头的流浪汉。

此外，我查阅了很多文献，却没有人提到过皱纹，本来以为大叔多少也应该有点皱纹之类的装饰，但是很快被某女否决了：“这年头了，保养品那么多，体面的大叔自然也会用，皱纹这种东西只要出现在眼角嘴角就够了！”至于头发、纹身什么的，都无所谓了……



实例说明：《合金装备》之 SNAKE

右边就是一张完美的大叔标准脸了：炯炯有神的眼睛，留着沧桑感十足的胡子，没有瑕疵的嘴脸鼻。你感受不到那种扑面而来的成熟感吗？

大叔的身体

到此在专业领域内就出现了两个流派，一派认为，大叔的身体必须很健康，并且还要强壮一点。不过此派也明确表示了不承认“兄贵”这一类型的地位；另一派认为，柔弱多病的人也是可以称作大叔的，比如那些纤细的戴着眼镜的老师，或者经常捂着胸口咳嗽，还不定期会吐点鲜血出来的人，姑且称这两派为豪放派和婉约派。

大叔的衣着

两派倒没有明显的分歧，因为大叔的基本功之一就是要具备多个身份并且可以完美的转换演绎，所以以下的几种是受欢迎的：着法袍的禁欲类、穿浴衣的和风类、上西装的精英类、披斗篷的神秘类、套古装的武斗类等。两派一致认为大叔不应该裸露大面积的皮肤——部分情况下允许裸露上身，但下半身只穿着内裤上阵绝对是大忌。

实例说明：豪放派代表——霸王丸 婉约派代表——撒加

浓眉大眼，胡子拉碴，肌肉发达，霸王丸实在太有典型意义了，从他手中的酒坛就知道必然是个嗜酒如命的家伙，不过体魄依然强健，看家招式天霸系列爆裂无比，

豪放之气更是突出(你说桑吉尔夫也是浓眉大眼胡子拉碴肌肉发达嗜酒如命？靠，穿着内裤上场的都是兄贵！)。

至于已经 30 岁的双子星座黄金圣斗士撒加，有着所有婉约派的共同特点：冷静，强悍，秀气，还有点足以在关键时刻误事的疾病(具体到撒加身上就是人格分裂，属于精神系疾病的一种)，唯一缺憾就是没胡子，当然婉约





派一般都没胡子，圣斗士更是全都没胡子……

大叔的声音

这一点实在无法避免和另一个领域的人有纠缠：“恋声癖”。对于这一领域我不方便直接评论，因为其中的流派实在是错综复杂，说的不好很有可能无法留全尸继续讲解了。目前只能剔除几个特征：热血型、变态型、稚嫩型。大叔的声音一般都是带有磁性的，亲切的，也可以稍微有点嘶哑。这些特征和大叔们的生活习惯分不开，同时也与大叔们的性格紧密相关。

大叔的气味

豪放派一般认为认为酒味烟味加汗味酿造出来的独特气息能够代表大叔。而婉约派在这一点上很鄙视豪放派的观点，它们认为那一套的东西太过表象，而且招人讨厌，它们认为的大叔应该有青草和阳光的味道(不熟悉这种味道的同学可以参考 80 后图书系列)。婉约派觉得大叔还是不应该用浓烈的香水，否则很容易进入同绸下的另一科。至于什么是青草和阳光的味道，他们表示，只可意会无法言传。我姑且记载下来，实在无法作进一步研究。

实例说明：听觉和味觉很难用文字表达，不过还是给几个备选例供研究参考：声音方面：请自行寻找“盐泽兼人”、“关俊彦”等人的作品研习。味觉方面可以前往酒馆做实地考察。

以上便从感性的角度把大叔最直接的部分做了描述，你心中应该有了一个模糊不清的样子了吧。(你说大叔的形象越来越扭曲了？请喝点茶休息一下)接下来我们由表及里，进一步来解开大叔的面纱，深入了解他们的内心世界，由此让各位获得一个从感性上升到理性的认识。

本单元课后习题：《侍魂》大叔角色临摹研究。目的是通过亲手描绘，加深自己对大叔视觉方面表现的印象。进阶者可以尝试为他们穿上各种服饰，来研究在不同风格下大叔的视觉特性是否变化。

深入篇：大叔们的内心世界

所有的表象都是一个人内在的体现，包括他的言语、行为、着装等等。所以要想解剖大叔，光靠一些外在的东西是靠不住的。按照理论，每个大叔都不应该是简单的，那么长的岁月里面必须有很多故事发生过，比如战争、离婚、死亡、背叛，正是这些常人难以忍受的事情才造就了大叔迷人的魅力，这种魅力来源于内涵，吸引来自于人的好奇心。

大叔的成长

大叔并不是生下来就长了胡子和沧桑的眼睛(后座的，你不要小声嘀咕，我知道那是怪胎)。而当我们接触到的时候，他们已然成为了定义中的样子。从来都不会有人去关注大叔们过去的日子是怎么样的。或许是因为他们都不喜欢提及过去，所以我们可以推测那些时光都是不堪回首的。无论是腹黑女王系还是天然迟钝系(你是问我这两个词什么意思吗，照字面理解即可)，一旦当他们开始回忆的时候必然是伴随着一段凄厉的弦音。

一般来说假如童年是幸福的，那么少年必然会有丧亲之痛或者青年的时候会有丧偶之痛。假如童年是悲惨的，那么该叔肯定走过一些卑鄙的日子，比如杀手卧底之类的。可能他们也有过一段平静的日子，比如每天在家喝点清酒，看夫人照顾孩子或者与好友一起赏月，但是这些都是虚幻，只要上天决定他成为大叔，那么这些东西必定会在某一时刻消失，消失之时即是觉悟之时。所以，到这里大家就应该明白什么叫做苦尽甘来，什么叫做不经历风雨怎么成为大叔的道理了吧。(某人：不都是你自己 YY 出来的东西)

实例分析：《COWBOY BEBOP》之斯派克



斯派克大概是动漫作品里最潇洒的牛仔，冷静从容又带点玩世不恭，经常可以看到他默默站在舷窗前对着窗外的漆黑宇宙出神，手里一支香烟冒着袅袅烟雾，而当他转过头来时，却只能看到他自信的微笑，这一点让很多观众都羡慕得很，但知道他那悲惨的过去之后，恐怕羡慕的就没剩下几个了，最后，斯派克还是逃不过命运的捉弄，要看着心爱的女人死在面前，还要和宿敌进行一场惨烈的决斗，人生啊，真是浮云。

备选课题：不能承受过去就是失败——论《最终幻想 7》之萨菲罗斯

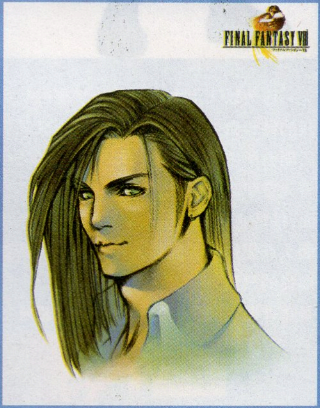
大叔的性格

性格决定命运，既然命运已经被我说成那样，性格自然也不会单纯的说。大多数的大叔都有个优点：幽默感。我们可以理解为这既是对自己过去人生经历的一种解脱，也是对目前生活的一种调剂。试想大叔们经历了那么多风雨，自然有能力进行自我解压，所以他们必定很擅长找乐子，特别是热衷于荤腥话题，还有自嘲啊，讽刺社会之类的。所以和大叔一起生活必然会很快乐。

以上只是对普通大叔来说，这个世界上也存在着不会微笑只会冷笑的种族。此类人对于自己的过去采取另一种态度，就是修炼赎罪，所以平时的脸都不会有任何一点表情，更谈不上什么幽默了。

但是所有的大叔必然有一个特征：那就是冷静。笑也好酷也好，大叔的内心都是平静的，能够清晰的看清楚当前的状况，并且做出适合的行动。尤其在关键时刻，都是大叔靠实力经验帮助正太萝莉们解决一个又一个问题。这就是大叔价值的体现，冷静而果断这永远是大叔们最吸引人的性格特征了。

实例分析：《最终幻想 8》之拉古纳



这人其实乱惨一把的，当记者的梦想从来没实现，喜欢的女人也嫁给了别人，后来娶了个老婆又死得早，连儿子都不知去向，但人家还不是挺过来了，而且当上了一国元首，最后协助主角他们摆平了大 BOSS。本来以拉古纳的本事，自己去挑最终 BOSS 也是没问题的，但他最终做了符合一个大叔身份的事情，将这个任务交给了风华正茂的男主角，自己只是在背后支持，这份平常心才是大叔们历经沧桑后的实力表现。当漫天花瓣中他看着自己妻子的墓碑露出怀念的笑容时，大概很多少女都喜欢上这个大叔了吧！

备选课题：恶·即·斩——纪念《浪客剑心》之斋藤一

大叔的爱好

一般古典系大叔都会喜欢喝酒，喝酒是男人间一种表达友谊和交流的方式，也是暂时忘却过去的途径；现代系大叔则大都会抽烟，抽烟可以折磨自己的身体，同时又能让自己清醒；至于骰子这种东西就根本是古往今来所有大叔的爱好了。此外，读书啊，武术啊，魔法啊，机械啊这些就更多了，但是合格的大叔必然是要对其中的某一项非常精通，不然他就无法在关键时刻给予主角帮助了(你说我颠倒了因果关系？哪有！)。

此外，大叔可以好色，但是沉迷美色的人绝对不能是大叔。如何解释呢？也就是说大叔应该在心中对某人有着无法改变的执着，但是可能那人已经不在，所以现实中本着游戏人生的态度，似梦非梦的情境，偶尔对一些人进行善意的性骚扰(不懂的同学说明你的人生还太过单纯了)。最后大叔一般都爱好欺负小辈，当然理解成考验也

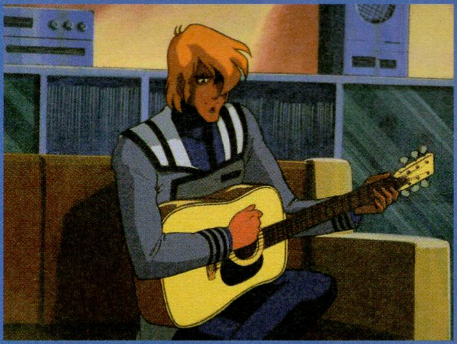
成。但是我们无法否认，大叔内心或多或少会存在着对比自己年轻人的一种妒嫉，偶尔发泄一下也是人之常情了。

实例分析:《最终幻想7》之西多



作为以飞上太空为最终梦想的优秀飞行员，西多大叔的特长自然就是机械，而他驾驶的飞空艇更是在游戏后期给予主角以绝大的帮助，尤其是关键时刻，若不是他将飞空艇改造，恐怕一行人都要在太空洞里完蛋。另一方面，抽烟也是其非常明显的特征，必杀技里有一招就是用烟头点燃炸弹丢向敌人(危险动作，请勿模仿)，颇有丢手榴弹的气势。

备选课题:死也要死得痛快——《超时空要塞》之福克

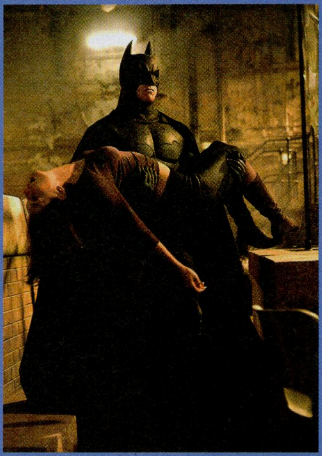


大叔的职业

最常见的职业莫过于企业的中层干部了。比如课长之类的，能够要求下属做各种事情……(fei:你给我打住)但是理想状态下的大叔应该是比较自由的职业，像酒吧老板啊，锻造师傅啊，黑帮老大之类的。但是不要被眼前的表象蒙蔽了哦，职业一般都只是大叔掩饰自己真正身份的工具而已，在某个月黑风高之夜，你就会在你不应该见到的地方见到了你熟悉的某个大叔，而很有可能你的生命就掌握在他手里的那枝枪里面了……

实例分析:蝙蝠侠

是个人都知道，蝙蝠侠的真正身份是百万富翁鲁斯·韦恩。这位大叔可是精英系，集魅力、荣耀、力量、金钱于一身的钻石王老五。而在黑夜之下，就会转职成蝙蝠侠。变装系大叔里面颇具人气的一位，更给大叔这一种群添加了神秘的色彩。而无数次在本应享受欢呼时转头狂奔而走，只为了能在某人起疑前脱下行头重新变成花花公子韦恩出现，也让我们看到了大叔们的辛酸。



备选课题:大叔职业里的另类——水管工马里奥

大叔的婚姻

“大叔肯定是结过婚的！大叔必须单身！大叔不能有小孩!!”某女疯狂的冲到我面前，撕心裂肺的吼出了她心中的理想。这位同学，请你冷静，婚姻这个问题是每个大叔必然要遇到的事情。俗话说男人只有结了婚才会有实质的变化。所以婚姻对于男人成为大叔的过程来说是很重要的一个环节。大叔的妻子应该有一头长发，对内能持家，对外能相夫，并且气质出众，温柔贤惠。所以这样的妻子消失了才会给大叔带来致命的打击。但是大叔是对感情很忠贞的，至死不渝自然也就单身了。至于孩子的话，在一般情况下，大叔身边是不会出现有血缘关系的孩子的，除非主角是他儿子，否则还需要其他亲生配角来抢戏吗?

实例说明:《生化危机》之巴瑞



虽然是大名鼎鼎的S.T.A.R.S部队幸存者之一，但巴瑞大叔从头到尾都只起着类似背景NPC的作用，整个生化危机系列里唯一能操纵他的是一部GBC上面的生化外传(还是和里昂合作的)。但是他一开始就是因为有老婆孩子被威斯克胁迫，最后幡然醒悟，家人也幸免于难，真是可喜可贺。除了有如超人一般变态的克里斯兄妹，生化危机角色里最注重家庭关系的人就是他了，大叔果然都是顾家的人。

备选课题:亡妻大叔群像——《梦幻模拟战3》之剑豪基尔巴特

大叔的理想

这真是一个非常悲哀的话题啊。大叔都已经走过了人生的大部分时间，或许理想早就实现了，也或许一直没有机会。大叔们最大的理想就是年轻的一代能够圆自己的梦吧。或许想让他们再次见到自己年轻时候看见的某种宝物，又或许是十年前败给了某人，十年后将武功传给年轻一代，以求雪耻……大叔的理想一般最崇高的也就是消灭大魔王，世界能够和平了，他们剩下的日子只要能开开心心平静得过下去便是最大的满足了。

实例分析:《机动战士高达》之夏亚

与理论篇中提到的正派理想系大叔相对，还有一个数量众多的群体——反派野望系。但是面容猥琐丑陋的最终BOSS系不能算作大叔，只有……比如这位既萌又有野心的人物才是野望系大叔的典范，从最初的有为青年到一心想毁灭世界的恐怖分子，夏亚走过了一条艰辛的道路。不过此类群体目的实在太过单纯不是统治世界就是毁灭人类，期待有更为人性化的野望大叔出现。



备选课题：除了世界你们还想要什么呢——论野望系大叔的新选择

本单元课后习题：观摩研究以下两部作品:《死神BLEACH》《最终幻想12》。前者要求通过对于诸多大叔角色进行分析和类别划分。后者要求领悟大叔们身上的萌性特质。

环境篇:生活在大叔周围的物种们

虽然说完美的大叔应该是单身的，但是并不是说大叔就只能永远一个人待下去，我们能够容忍甚至鼓励其他生物加入大叔的生存环境，即使最后扭转了他们单身的现实，我们也可以含着热泪看着他们幸福的背影。当然，更多的还是像流星一般划过，转瞬即逝去吧……

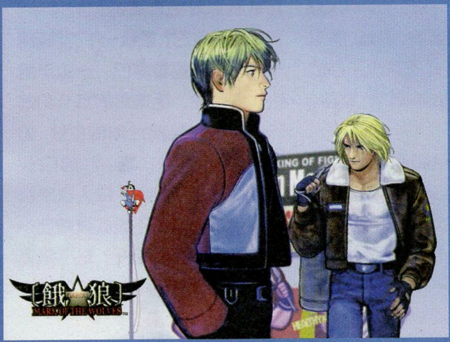
大叔与正太

首先我们必须定性，正太必定会像流星一般消失在大叔的生活之中。(什么?你觉得永远在一起才最合适?好吧，下课后我们可以私下讨论的)为什么这样说呢?首先，正太是每个大叔必然经历的阶段，所以当大叔遇见正太后，他都会本能的回忆起很多过去的事情，而这时候那个正太总会和他过去的某个举动相似，于是激发了大叔隐藏的热血属性，而大叔都能帮助正太获得新的技能，激情碰撞之后，正太必然会继续踏上旅途，而我们的大叔只能

怀揣着空虚的灵魂，疲惫的身体和清澈而闪亮的眼睛送正太走上之后的行程。

其次，大叔都是有自尊的，当另一个男人出现在他生活中的时候，假如他的能力和自己相当，无论年龄如何，一山总是容不下二虎，而世人的偏见决定了正太生存的权力，我们的大叔除了黯然离开之外，你觉得还有什么选择吗？最后，也是我们最不愿意看到的情节：大叔为了正太陨落了。为了年轻一辈的前途，大叔们甘愿以生命为代价，面对此情此义，正太们，你们有什么权力死皮赖脸缠着我们悲情的大叔们呢？

实例分析：《恶狼传说·狼之印记》之特瑞与洛克



想当初特瑞是多好一青少年哪，和好兄弟们在南镇和吉斯的连场决战，成就了自己不败的饿狼传说。时光荏苒，当不再青春的特瑞遇到正当青春的洛克时，他的主角地位就马上被取代了，新的恶狼传说由吉斯的儿子继续书写下去，恐怕这是特瑞当初没有想到的，但是没有关系，作为超强的前辈，他始终站在洛克身边指引前进的方向，当洛克真正成长的时候，应该也就是特瑞离去之时——没看见安迪和东丈都开始退隐江湖了吗？这么多年特瑞也该给自己一点空闲时间了，好像玛丽还没追到手呢……

备选课题：最多版本的传说——信长与兰丸不得不说的故事

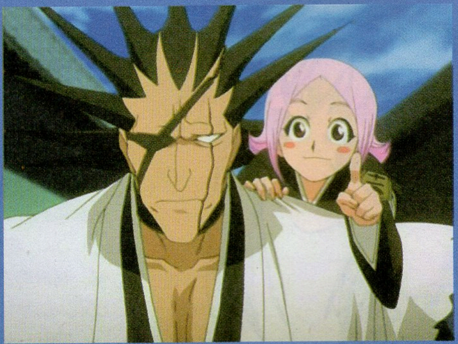
大叔与萝莉

这个世界上再也找不到如此合适的配对了（某人：尺度，你给我注意尺度！！）。我的心中始终有这么一幕景象：



萝莉就好像小志的皮卡秋一样每天都趴在大叔的肩头，她能为大叔逐渐固化的思维做恰当的调整，就好像水滴滴入一块坚硬的石头，一点一点的，慢慢的渗入，你能感受到那种一丝一丝酥麻的微痒吗？大叔生活需要的就是这样的酥痒，不能力量过强，那会导致本能的对抗，也不能毫无感觉到没有存在的价值。就是那种微妙的平衡，保证了大叔平静的生活中能够掀起一丝波~澜~（啊，你们没有听过这种语调吗？真不关心时事政治）

而反过来大叔有强壮的身体来保护柔弱的萝莉们，即使是婉约派的大叔，他们的虚弱，他们的鲜血也足以勾起萝莉们本能的母性了……所以那种无以伦比的对比协调感注定了大叔与萝莉一生的宿命。



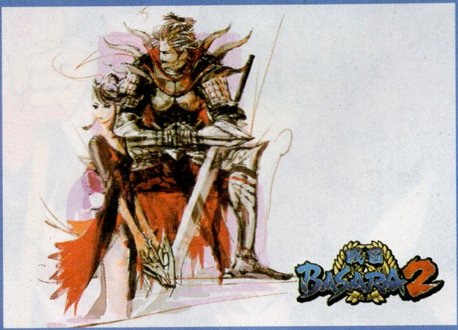
实例分析：《死神 Bleach》之剑八与八千留

就像小志肩膀总是趴着皮卡秋，剑八肩膀上也总是趴着草鹿。前者巨大固执，后者细小圆滑，那种对比的美感简直没说的。细看其实草鹿和皮卡秋还是满像的，你看她脸上的两个红晕和比卡秋的区别只在于一个不会放电，一个能放而已。

备选课题：当萝莉比大叔更强大——《阿拉蕾》观后感

大叔与御姐

这两者都是强悍的生物，都是在自己的种群内最为出类拔萃的一种。当他们相遇的时候必定是风雨交加之夜，只见天边划过一道闪电，瞬间的光亮中闪现出两个身影。没错，那就是他们浩劫一般的初会。之后的日子里面，他们互相都可能会被对方征服，但是这种征服永远只是短暂的，他们永远不会知道彼此的明天太阳是否能够按时升起，我就用一连串关键词来概括叙述吧：对峙、阴谋、苦情、追忆、缠绵、懊悔、背叛、眼泪、迷失……（我承认我受过琼阿姨的毒害。）大叔和御姐其实是最为悲惨的一对，他们相配的身影而分离的结局，却是另一种无法言喻的残缺之美了。



实例分析：《战国 BASARA》之信长与浓姬

假如大叔与御姐无法活着分开的话，那么就肯定会死在一起。本能寺的熊熊大火正是这两个物种之间激情碰撞的形象表现。是天妒佳人，也是他们与身俱来的宿命，不过假如大叔与御姐能够过着幸福美满的生活，那也可算作对这两个名词的亵渎了。举手的同学，我知道历史不是这样，但是在华丽面前，历史早就该被推倒了

备选课题：叛变革命的大叔与御姐——《最终幻想 10》之瓦卡与露露

××××××××选修课×××××××××

大叔与欧巴桑

欧巴桑是大叔的天敌。一个标准的欧巴桑必须对如下问题怀有探究的精神和鲜明的立场：异性的配偶问题、同性配偶的异性问题、同种族内配偶的优劣问题，以及所有种群无差别的信息收集交流，而作为单身主流的大叔群体将会是优先狩猎目标。

当一个大叔遇见一群欧巴桑的时候，就会遭遇灭顶之灾。以上我们论述过的所有专题：年龄、脸、身体、着装、性格、职业……都会变成欧巴桑们互相炫耀攻击的资本（后面的，你又小声嘀咕什么？说我是欧巴桑？给我出去罚站去！）。而我们的大叔面对无论在体型还是精力都远超自己的真欧巴桑状态，只能尴尬的微笑，然后伺机逃走，因为他知道，当欧巴桑们交流到一定程度，就会召唤另一个欧巴桑，并且赋予其无属性的强力突破能力，目标即是他热爱的平静生活。这是大叔无论如何也无法应付的结果。但是我们不能因此就仇恨欧巴桑，毕竟这是大自然形成的食物链，只能祈求可怜的大叔们能够躲开欧巴桑一次又一次的猎食吧……

大叔与“叔控”

严格说来，“叔控”不是一个单独的物种，它是由多个物种混合而成，泛指对大叔的一切都了如指掌，并且能够发自内心的去爱戴和保护大叔的民间组织。此组织成立的时间不长，最初的原因已经无从追究，只是目前这个组织正在以非常快的速度扩张。在自然界日益恶化的今天，只有经历了长时间的优胜劣汰留下的种族才是值得信任的，大叔自然就是其中之一，而追求安全是每个种族的基本需求，由此“叔控”便有了存在的理由。而大叔的价值在“叔控”宣传下正在被更多的人了解并接受。所以这两者实际上是一种相辅相成的关系。各位同学，如果你想加入此组织，可在下课后向我报名。我们会在七个工作日内给予你们面试通知。

大叔与大叔

这个专题是 VIP 才享有的权力，各位加入“叔控”组织后我们会安排专业讲师做进一步指导的……

本单元课后习题：本着爱护各位同学着想，最后三个课题就留作课外作业，供大家自由研究。

结语

大叔做为和人类同时诞生的群体已经经历了千年的风雨，以上关于大叔的报告也只是一些片面的介绍而已。研究大叔对于女性而言，这是帮助各位找到合适的归宿，对于男性而言是对自己若干年后的未雨绸缪。所以这是一种百利而无一害的事业。

通过这次系统学习后，我相信各位在以后的生涯中能够更清楚的认识到大叔的价值。而我们的任务就是让更多的人来关注他们，来重视他们。

最后感谢在场的所有人能够将听讲坚持到最后——喂喂！几位同学，下课了，你们可以回去睡觉了！



提到《传颂之物》，相信绝大多数男同胞都会被不由自主地被艾露露和阿露露姐妹吸引吧？（什么？你被假面男主角萌到了？……那就当我什么都没说过好了）为什么？大家有没有想过为什么这么容易就被艾露露吸引了？

“因为长的很可爱啊~”

“因为她是女主角啊~”

“因为我是死死团团员……”

打住！打住！这些理由都太抽象了，那个死死团的，没错，就是你！你给我说两个不能吸引你的单身女性的名字出来听听，芙蓉jj和春哥除外？

OK！我来稍微引导一下大家：有没有发觉艾露露和其他女性最大的不同之处？

“有!！贫乳!！”

“哈?！”

“《游戏日》的小编不都一直喜欢豪乳型御姐的么？怎么突然改好这口儿了？”

“拜托！你看人的时候能不能从脸开始看起？不要一下子就盯上胸部好不好？还有，是谁造谣说我们只控巨乳的？我们会这么没有品位么？你看我们最近几期的封面，不都改走含蓄路线了灭？低调，要低调啊！拖出去直接阿鲁巴到死！（阿鲁巴的含义请参考才语游言部分的名词解释）”

好了，回到正题，请大家再仔细看看艾露露……仔细看，有没有看到那对毛茸茸的狗狗耳朵？还有那条尾巴？想像一下，艾露露一边轻快地摇着尾巴，一边用脸亲热的蹭你，毛茸茸的耳朵和尾巴不时会轻轻拂过你的皮肤，如果再带上类似“喵~”的口头禅——“我喜欢你喵~陪人家来玩喵~~”怎么样，是不是心里感到一种莫名的热度在窜升？是不是有一种难以抑制的爽快感？喂！那边那个，鼻血流出来了！……

如果你完全符合以上症状甚至还会有更加过激的反应，恭喜你！你是一个合格的“兽耳萌”患

传颂之物萌元素解析

utawarerumono



者;如果你没有以上的反应,但是并不反感这种兽耳造型,同样恭喜你,你具有成为"兽耳控"的潜质,相信你看完本文后就可以加入"兽耳萌"的行列;如果你十分反感这种造型,也没关系,我们可以换个角色再来看看。

对兽耳没兴趣的读者请往这边看,别看艾露露的脸,从脸往下看…

"切,还是平胸……"

怒!都说了不要在意胸部的大小!请注意看服装,衣服的样子!!怎么样,是不是有点眼熟?某个格斗游戏的大人气女性角色,带只老鹰飞来飞去的,那个巫女……没错!就是娜可露露,两人的服装很类似吧?为了保护大自然而战斗的巫女,另外还有她的妹妹莉姆露露也是相似的服装;除了娜可露露之外,《犬夜叉》里的桔梗、《美少女战士》里的火野丽、《战国无双》里的阿国、《零》里的loli双胞胎,甚至《FF10》里的尤娜,如果你喜欢这些角色,恭喜你!你同样也踏入了"萌"的领域。不论你喜欢的是身为巫女的少女需要为了保护大自然而毅然和恶势力对抗的精神,还是单纯的巫女服装和穿着巫女服的少女,你都具有成为"巫女控"的潜质,相信兽耳之后的内容一定不会令你失望的。

好了,兽耳控和巫女控们请赶紧对号入座吧~什么?!我在这费了半天劲说得口干舌燥的,你一个都不感兴趣?有没有搞错?我这么些天白天奔波,夜里操劳为的啥?还不是直接或是间接的,有意的或是无意的,为我们梦想的,但是现实中还没有的或者是某人梦想的而且已经在现实中找到的,或是我们梦想的而且已经在现实中找到的但是与梦想不一样的,或是不知道在那里,存不存在的有没有钱的男性读者和部分漂亮的女性读者可以看得更爽,想得更多、吃得更好,YY得更加顺畅么?

咳,如果您实在没兴趣的话,就请跳过这段,直接看后面的攻略部分吧……





《传颂之物》中的艾露露和阿露露是犬耳造型



PART 1 兽耳萌

本文协力作者为安杰丽卡,自我介绍如下:"混迹于腐女中的大叔控和大叔声优控宅女,坚决不承认自己是腐女",主要负责亚人篇和女性向篇的内容。

形成兽耳的前提条件

从现在的眼光来看,兽耳的种类是非常多的,比如猫耳、犬耳、兔耳、狐狸耳、狼耳,甚至精灵族尖尖的耳朵和天使类的小型翅膀都可以算在兽耳的范畴中。不过种类虽然多,但是仔细来看其实多数兽耳都属于猫科或者犬科动物,因为这类动物的耳朵造型很漂亮,更重要的是这些动物容易和人类亲近,具有"可爱"的特点(就算是老虎这类猛兽,小时候也是非常可爱的),在拟人化之后符合"萌"的标准。

同理,"兔耳"这一经典造型除了样子美观之外,兔子温顺的性格也是受欢迎的重要条件,因此甚至在兽耳风尚未形成之前,兔耳造型就被广泛采用了。

理解了兽耳形成的条件之后,我们就不难理解为什么"大象耳朵""猪耳朵""牛耳朵"这些造型不会被用在美少女身上了。你能想像一个日式美少女长着一对猪耳招摇过市的情景么?……只是想一下就足够惊悚了!

至于精灵耳朵、天使耳朵这类造型,由于并非是现实中存在的,所以不能和其他类型的兽耳归为一类,这种类型是先有了虚拟的种族设定之后,才出现的不同寻常的耳朵造型,当然,它们都具有"漂亮"这一共同特点,没有美感的东西是不会和"萌"扯上关系的。

猫耳造型则是更加大众的形象,在很多动漫游戏作品中都能看到

兽耳萌的起源

兽耳的起源其实是非常复杂，甚至不可考证的，每个民族、每个国家都会有着各自的发生和发展的过程。究其源头，应该是从原始的自然崇拜所产生，利用动物的某个部位表达对大自然的敬畏或者向往，然后在漫长的历史中逐渐演化和发展，赋予它们更多的内涵，比如牛角代表战士、虎狮等猛兽象征权力、羽毛象征圣洁……正是这种全人类共有的拟人化思维经过漫长的积累之后，终于形成了“兽耳萌”的观念。

不过需要说明的是，这种“萌”的概念是不能适用于所有场合的，特别是由于东西方文化的巨大差异，同样的东西往往代表的意思完全不同。比如猫耳娘在我们看来是绝对可爱的代表，但是在老美看来则完全没有可爱的概念（请联想蝙蝠侠片中的猫女形象），反而是性感、冷艳、甚至强大的存在；由此类推，也许在非洲某个部落，成年男性的战斗时的装束就是全套猫女服也说不定……



西方的猫女形象，基本上和萌无缘

说到这里，再说个题外话，西方人对于“萌”这种深层次的、需要经过复杂的思考或者细腻的感触才能体会的概念是非常没有天分的，他们很难理解“拟人化”所能表现出的深刻含义。比如西方人对于《西游记》的理解就能够让我们哭笑不得——一个中国的和尚，骑着一匹白色的马，带着一位名叫沙僧的仆人，为了打发旅途的寂寞，还带了一只宠物猴和一头宠物猪，去西方旅游的经历。也许“吸血鬼”和“指环王”的程度就是西方人所能理解的极限了吧，怪不得现在在欧美地区大红大紫的日式动画仍然是“龙珠”、“圣斗士”之类单纯的作品。看来像《EVA》这种有深度的作品是没什么可能能够在欧美火起来了——你怎么解释凌波丽这种无口无心无表情的角色其实是一个非常“萌”的设定？就像你无法让老美理解猫娘和猫女之间的区别一样。不过我们还是要感谢欧美所创造的精灵、天使和吸血鬼这三种亚人类，为我们提供了非常好的素材。



初代大萌神凌波丽，注意头上的两个类似机械耳的东西，可以算在广义的兽耳类中

萌的拟人化

实际上，除了将动物拟人化达到“萌”的要求之外，其他各种各样的物体都能够进行拟人化，比如植物、汽车、飞机、机器人、星座、甚至于没有具体形体的操作系统、论坛等都可以用拟人化的手段表现出来。

萌的拟人化最早出现在日本的同人志创作中。大概在1980年左右，开始出现了一批将动漫画作品中的动物或者其他非生物角色以拟人的姿态表现出来的同人作品，不过当时并未造成较大的影响，只是在一个较小的范围中传播。2001年，有人制作了一个IE浏览器的停止按键的拟人化角色“しいたけちゃん”，并在互联网上广泛传播，获得了巨大的反响，由此广义的拟人化创作思路才真正被大众接受。自此以后，各种拟人化作品如雨后春笋般出现，终于成为了一种新的艺术表现形式。在大部分拟人化创作时，都会或多或少的加入一些“萌”的要素，因此这种拟人化作品被称为“萌的拟人化”。

萌的拟人化作品绝大多数都是以美少女作为形象，其具体形成原因不明，似乎从最开始就默认了拟人化=拟美少女化这一定义，不过“萌”的概念本来就和美少女关系非常密切，因此这种结果也算是一种必然现象。当然了，也还是存在极少数以男性形象进行拟人化创作的作者。

拟人化的创作是把非人形的物体改变为人形的形态，并且保持原物体的一些特点，使大家能够从人物形象联想到原始的物体。从这种意义上，拟人化和COSPLAY的概念有些接近，不过COSPLAY的重点在于“扮演”，而拟人化的重点则在“创作”。举例来说，将猫的形象变化为猫女，是拟人化创作，而将人打扮成猫女则属于COSPLAY的范畴。另外，虽然广义上看，可变形的机器人也属于拟人化的范畴，但正宗的机器人拟人化却应该是类似《游戏日》某期封面那样的机器人美少女，因此“可变形”和“拟人化”这两个概念是不可以划等号的。

拟人化中最具代表性的“OS娘(即操作系统拟人化)”，这里是一副WINXP拟人化作品，请注意少女“XP”字样的发带以及蓝＆白的XP窗口经典配色

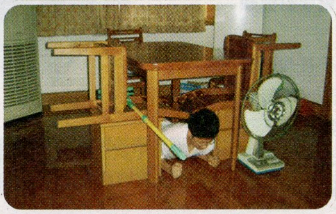


战斗机拟人化作品，本图是的原型二战时期德国战斗机BF109

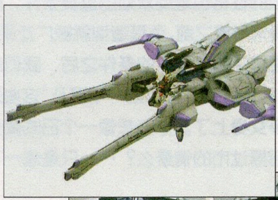


鉴于这位仁兄超强的想象力和创意，个人认为本作品不应该算在COSPLAY里，应该算是一种“人拟”化行为艺术吧。大家能够看出他模仿的是什么吗？

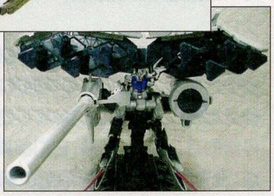




流星



GP03D



猫耳萌的诞生

既然谈到兽耳，就不得不重点说一下“猫耳”了。因为猫耳是兽耳萌的非常重要的组成部分，是兽耳中的王道，其他类型兽耳的兴起，绝对离不开猫耳所做的巨大贡献。

在很早的时候进行戏剧演出时，人们就使用过“猫耳”作为演出道具，令演员打扮成猫的形象。在有史可查的资料上，日本最早使用猫耳进行表演是在文政 10 年（1827 年）的《独道中五十三次》里扮演猫妖，而实际上使用猫耳的历史肯定比记载的要久远得多。日本最早将猫进行拟人化的影视作品是 1969 年的剧场版动画《长靴をはいた猫》，取材于欧洲的民间故事，在故事中出现了会说人话的猫；之后 1985 年的剧场版动画《银河铁道之夜》（原作创作于 1924 年）中首次出现了拟人化的猫的角色。不过这个时候还仅限于单纯的拟人化而已，没有任何“萌”的要素存在。

1978 年至 1987 年，在杂志《LALA》（白泉社）上，大岛弓子不定期连载的《绵の国星》重新定义了猫的拟人化，这部漫画得到了当时的第三回讲谈社漫画赏。虽然当时的画风在现在看来有些过时，但还是很可爱的。作品中的猫采用拟人化，可以听懂人类的语言，与之前的作品大不一样，猫的形象更接近人类少女，也就是 LOLI，而不是直立行走的猫，这在当时可以说是一种突破。不过当时拟人化的猫的形象多用于表现具有猫之习性的角色，并且面向的对象通常是幼儿园的小孩子，也就是说是作为童话故事而存在，和现在“萌”的概念没有交集。



《绵の国星》里的猫女形象

猫耳萌的兴起是从上世纪九十年代开始的。男性向同人志、漫画、动画、游戏和成人录像带中开始出现猫耳类角色，扮演者则多半为年轻女性，通过对猫的拟人化展现出了一种能够吸引男性的特殊魅力，受到了众多男性的欢迎，由此慢慢发展最终形成了“猫耳萌”的概念。在整个上世纪九十年代，猫耳的扮演者绝大多数为美少女，所服务的群体也几乎都是男性观众，但是，到了 2000 年，这一状况开始发生了变化。“同人女”这种现象的逐渐普及加上 BL 等社会问题的公开化，开始出现了专门服务女性观众的新型猫耳角色，什么正太猫耳、大叔猫耳、露锁骨猫耳等“邪道”势力逐渐抬头，虽然还未能动摇主流猫娘的统治地位，但亦造成了巨大的影响（关于邪道猫耳的讨论将在后面单独列出，请有兴趣的读者自行选择观看）。



《loveless》里的邪道猫耳少年

猫耳萌的本源

食色，性也。

“萌”的本源就是出于两性间天生的吸引（当然，现在还要增加同性的类型），不过这种情感和色情的程度是有着本质上的区别的。萌是发乎情而止于礼，可远观不可近玩焉，一旦超过这个限度就不在属于萌的范畴，很可能构成犯罪等危害社会的行为。从这种意义上来说，正规的 otaku（御宅族）其实是个人畜无害的职业……

那么猫耳或者猫女怎么会“萌”起来呢？这就要从男性的性幻想来考虑了。首先，猫的性格温顺，和人很亲近，并且非常可爱，容易让人产生好感。将猫的特征——如猫耳、猫尾、猫爪等（猫胡须比较例外，毕竟胡须是男性象征，所以并不常用）安放在美少女身上，就自然而然的让人将猫的性格和优点同女性联系起来，产生诸如“像猫一样乖的女生、像猫一样爱撒娇的女生、像小猫一样淘气可爱的女生”这样的联想。从另一个方面来看猫特有的柔软的身体和顺滑的手感容易令男性联想到女性身体的魅力，从而产生性的萌动，某些人甚至会幻想“如果自己有一个像猫一样的女朋友该多好”之类的。另外，从外观上来说，女性佩带猫耳、猫尾、猫爪的装饰之后的确是非常合适的，能够增加一种异样的魅力。最后，还有一个不成文的邪恶规定，猫女的耳朵和尾巴（其他类型兽耳和尾巴同样适用）是非常敏感的部位，抚摸耳朵或者尾巴是一种非常亲昵的行为，因此如果是陌生人或者没有达到亲密关系程度的异性碰到这两个部位的话，将被视为等同于“性骚扰”的非常无理的行为。这种潜在的“犯罪感”诱惑无形中又增加了猫女的吸引力。

综上所述，在男性潜在的性幻想作用下，猫耳，或者说猫娘这种特殊的组合就诞生了，并迅速获得了大量男性的认同，由此形成了一股猫耳萌的风潮。不过这一风潮仅限于东方世界，西方人由于文化的差异，是很难理解这种朦胧的美感的。



堀部秀郎笔下的猫女



《月咏》里的超萌猫女



《光明之泪》里的猫娘玛奥



FATE 里的远坂猫女造型

其他兽耳族

除了猫耳之外，其实还有很多种兽耳也具有“激萌”的效果。

1.犬耳

就是狗狗耳朵，由于狗和猫都是和人非常亲近的动物，所以犬耳在萌的效果上和猫耳相差无几。比如这次的正牌女主角——艾露露就是“犬耳”而不是“猫耳”哦~另外，犬耳和猫耳相比还有一个很大的区别，犬耳可以用在男性身上，而猫耳则很少在男性身上出现（耽美系不算），男性犬耳里最有名的就应该算犬夜叉了，这个角色最大的成功之处在于既可以萌倒大批女性，又不会让男性产生反感，真是无敌的全适应性萌杀武器阿！



山本和枝笔下的犬耳美少女


凉宫春日的兔女郎全家福


月面兔米娜


TONY笔下的兔女郎


FF12里的兔姐姐弗兰

2.兔耳

唯一能够和猫耳分庭抗礼的恐怕就是兔耳这一邪恶存在了，全套猫耳配备的叫作猫娘，而全套兔耳配备的则叫作兔女郎。兔女郎是什么样子，相信不用我在这里描述了吧？和猫娘不同，兔女郎除了萌之外还透露着强烈的性感因素，正因为如此，兔女郎成为了跨越东、西方审美鸿沟，放之全球而皆萌的存在。兔女郎在游戏和动漫中大量存在着，近期比较出名的包括《FF12》中的超级大御姐弗兰；电车男里的月面兵器米娜；以及《凉宫》里被迫换上兔女郎装的朝比奈学姐，当然也不能忘记了始作俑者强气兔女凉宫春日，另外大萌神长门有希穿上兔女郎装也格外的合适~

3.狼耳

狼耳通常是和“狼人”这一种族一同出现的，不过最近似乎有所改变。在今年播出的动画《炼金3级魔法少女》中出现了狼耳美少女的角色，这部动画本身就是以萌为卖点的，那个狼耳少女莉露自然也充满了萌的感觉。


狼耳美少女莉露

4.狐狸耳

似乎在日本狐狸这种动物并不受欢迎，而且很少会将狐狸和女性联系起来（反而是经常和男性联系起来），这点和我们根深蒂固的“狐狸精”的概念大相径庭。不过从外形来看的话，狐狸耳朵和犬耳区别并不大，所以要想独立出来自立门户还的确不是一件容易的事情。在动漫作品中，最著名的狐狸耳非妖狐藏马莫属，另外还有一个和狐狸关系密切的角色，九尾狐漩涡鸣人（貌似没见过狐耳）……总之，对男性观众而言没有萌的角色，跳过不谈。

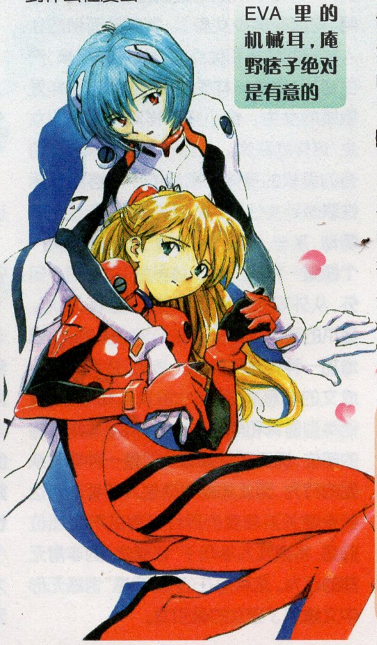

狐狸耳版的saber


在男性里也大有人气的妖狐藏马

5.机械耳

虽然机械耳并不能归在兽耳里面，但是它却有着不逊于兽耳萌的素质，因此在这里稍稍打个擦边球。最红的机械耳大概要数《人形电脑天使心 Chobits》了，那里面机械耳一片一片的，要什么类型都能找到，萌的一塌糊涂。除此之外，在《To heart》1和2中都出现了机械耳女仆的角色，但凡和女仆扯上关系，再加上机器人天生的三无特性，实在是想不萌都困难啊。

在经典动画《EVA》中其实也出现了机械耳的设定，EVA的驾驶服头上两个类似耳朵的东西，不管它在战斗中有多重要的作用，其作为机械耳的证据是无法否认的。于是乎，抛开热情似火的明日香，以及那对暧昧不清的自闭少年和YD使徒不谈，单看三无少女+机械耳的组合，简直是萌到惊天地泣鬼神的地步。幸好那时候还没有出现“萌”的概念，否则这帮人要火到什么程度去……


EVA里的机械耳，庵野秀子绝对是有意的

猫耳与猫娘

猫耳和猫娘是有区别的。猫娘不仅要有猫耳，还需要猫尾、猫爪（特指手掌上肉球）、猫铃铛、甚至猫胡须等全套装备，同时说话的时候还需要带上“喵”的口音，行动的时候需要模仿猫的动作。相比之下，猫耳的要求就要宽松得多了，基本上只需要有“猫耳”存在，其他都可以随意搭配，比如什么loli蕾丝猫耳、战斗女仆猫耳、无口巫女猫耳等等……总之，单纯的“猫耳”已经脱离了“猫”的范畴，成为萌系的一种元素，可以非常容易的和其他萌元素组合使用。现在的萌系角色往往已经不再是单纯的一种萌元素，而是由2、3种甚至更多的萌元素组成的“组合萌”型。

亚人族

前面提到了猫娘，猫娘其实可以算作亚人类的一种。亚人类是现实中并不存在的虚拟种族，但他却是大量文学作品和影视作品中不可缺少的组成部分，特别是魔幻、奇幻类作品，没有亚人类是根本不可能的。

亚人类简单来说就是人类+动物的结

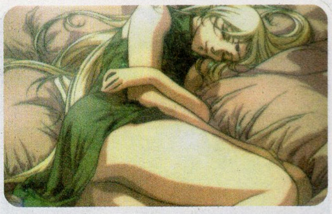


合体，他们具有人类特有的双手和直立行走的特点，同时又具有动物自身的特点。亚人相比人类在战斗力或者某些特定能力上更加强大，因此成为了非常好的创作素材。

亚人类中有两个种族是家喻户晓的，他们就是精灵族和吸血鬼族。

1.精灵族

精灵这个译名其实可能指三种欧洲传说中常见的生物：Elf、Imp、Genie，不过现在我们一般默认精灵指的就是 Elf。Elf 是一种类似人形的传说生物（其具体动物原型不明），来源自北欧神话中。初期 Elf 并没有我们现在所见的严谨体系，各个民族和作者对他们的认识都不一样（甚至有将丑陋的地精和 elf 划等号的）。我们现在所普遍熟悉的精灵的定义主要由《龙与地下城》、《指环王》等几部著名的奇幻小说来完成：精灵喜爱居住在森林中，普遍身形比人类略为细小且修长，都有尖尖的耳朵，无论男女皆聪慧美丽，举止优雅，擅长箭法，对魔法和精灵召唤有着超过人类的优秀素质。精灵的寿命可长达几百岁甚至上千岁，不过相对的其繁殖力远远不如人类，因此精灵的数量总是相对稀少的。正由于精灵拥有众多先天上的优势，大多数精灵在性格上会有些顽固的小毛病，比如洁癖、偏爱具有美感的东西，讨厌卑鄙的诡计等……但是有时候顽固的性格正好成为"萌"的元素，再加上凡是精灵必是超级帅哥美女，于是精灵族想不萌都不行了。《指环王》的电影让全世界女人们都记住了精灵王子莱格拉斯的名字；而对于大部分 OTAKU 来说，最美好的精灵则永远是《罗德岛战记》里的蒂德。



《罗德岛战记》里的蒂德在许多老动漫迷眼中是不可替代的



《光明之泪》里的精灵弓箭手艾尔文

2.吸血鬼

吸血鬼，这个传说中的邪恶生物，他们不老不死，牙齿尖长，皮肤苍白，眼睛发红，偏爱处女的血液……虽然吸血鬼和蝙蝠的近亲关系多少会令人有些不爽，但吸血鬼自身优雅的风度和贵族气息却令其同样成为美形亚人类的代表。

不过吸血鬼并非一开始就属于美形角色。1922 年德国电影中的吸血鬼更象是个怪兽，长长的爪子，难看的秃头，完全没有美感的尖牙……毕竟他们的起源充满了罪恶，一个说法是杀死兄弟而受到上帝诅咒的该隐所变，一个则说是出卖耶稣的犹大。当然也有比较科学的说法，一种说和狂犬病有关，一种则说吸血鬼是血卟啉病（血紫质病）患者。再加上两个邪恶的史实人物，嗜血暴君弗拉德三世（最著名的吸血鬼小说《德拉库拉》的原形，现在不少吸血鬼故事都爱把他当作吸血鬼最早的祖先）和残害美少女的巴特莉伯爵夫人（死死团的敌人！）的推波助澜，这个种族本来应该是与美无缘的。



元老级女性角色莫妮卡

但是事无绝对，不知从什么时候开始，吸血鬼的形象发生了 180 度大转变，他们变得优雅而高贵，他们用葡萄酒杯盛装新鲜血液，如同品尝美酒一般，就连寻找猎物的场景也变得浪漫且充满美感……于是《夜访吸血鬼》和《惊情四百年》中美形的吸血鬼成为了人们新的认知标准，又一个美形亚人族就这样诞生了。

需要说明的是，吸血鬼通常以男性居多，女吸血鬼的数量是非常少的。不过差不多只要是女吸血鬼就会很萌，比如《恶魔战士》中的莫妮卡，《噬血鬼果林》中的果林……

虽然吸血鬼本身并没有独特的耳朵造型，但是在许多作品中为了强调"萌"的要素，将吸血鬼的耳朵换为蝙蝠翅膀的造型，这样的设计既强调了吸血鬼自身的特点，又增加了萌的元素，真是一举两得。

3.人鱼

除了精灵和吸血鬼这两个超人气种族之外，还有一些亚人也是不能忽略的，比如人们熟知的美人鱼。这可是一个光听名字就很萌的种族，虽然鱼型的下身不算太美形，但 99% 的男性都会被她们赤裸的上身所吸引吧……传说中好的美人鱼可以娶回家当老婆，喝下某种药之后还能把鱼尾变成双腿；坏的人鱼则会在礁石上唱着迷惑水手心智的黄色歌曲－－。总而言之，人鱼相比其他强悍的亚人族，可以算是人畜无害级别，而且这个种族貌似没有男性。



人鱼版凌波丽和明日香



另外，和吸血鬼差不多，很多作品为强调人鱼的特点，而把耳朵改成鱼鳍的造型，因此一种新的萌式耳朵就诞生了。

4.天使

这个不用说了吧，天使一族是不可能和"丑"这个字扯上关系的，就算是堕天使路西法也是美形到飞起的大叔形象。天使最萌的一点应该就是"圣洁"，而这点主要表现在羽翼和光环之上，其中尤以怎么脱毛也不会秃掉的羽翼为甚。



和天使对立的小恶魔也是可以萌到飞起的角色，不像现在的男性吸血鬼，几乎都沦为 BL 了

由于人类天生就向往能够像鸟类一样展翅高飞，因此洁白的羽翼一下子就成为了大规模杀伤性萌武器。除了各种各样的有翼族之外，漆黑羽翼的恶魔族也会时不时客串登场。这还不算完，就连机器人也可以用上这种终极武器，前有脱毛王飞翼零式 CUSTOM，后有翼神传说 RahX-ephon，在满天飞舞的白色羽毛衬托之下，人气以亚光速往上窜升。

上面说了这么多萌的亚人，大家千万不要以为所有亚人都很萌，这点是绝对错误的，不信的话，请看看这些亚人。

半兽人。最典型的就是吸血鬼的死对头——狼人，除了少数腐女会觉得某些狼人大叔很萌之外，相信绝大多数人都不会觉得这种一到满月就发狂的种族有什么美感。同理，什么牛头人啦、猪头人啦、半人马啦、鳄鱼人啦、地精啦之类的太“兽”的种族，统统萌不起来。

鸟人。注意，并非所有长翅膀的人形动物都萌，必须要是纯白或纯黑的羽翼加上美形的正常人类外表才会萌。鸟人族除翅膀之外，通常还会有类似鸟类的尖嘴和爪子，比如“雷震子”，你说他萌么……

丧尸。这种低等黑暗生物就不用说了吧，绝对萌不起来（中国的僵尸妹妹例外）。其实黑暗生物中，只有高等级的如吸血鬼、堕天使之类的才具备萌的资质，其他非美形生物统统无缘。

男性禁入

前面说了那么多怎么萌怎么萌的内容，都是站在男性角度来看的，其实从女性角度来理解的话，这个“萌”的含义又有所不同。比如光头筋肉大叔这种角色，我们怎么也不会把他和萌扯上关系，但是在一些女性眼里，这大叔可就算萌的了……好了，我们下面就来看看女性眼光下的“兽耳萌”。

友情提示，男性请在作好充分思想准备的条件下选择性观看，所造成的一切不适后果笔者概不负责。

让女性读者都无视上面男人们的无耻妄想吧，下面是纯洁的女性世界。在这里兽耳不再是女性专利，男性也可以拥有一片兽耳的天地！什么？这么说听着别扭？那就是女性也有欣赏兽耳角色的权力！





《Lamento》里的男性兽耳

说到著名的兽耳角色，其实某些男性角色要比之前说的那些女性更加有名。犬耳的代表人物要可爱的话有狗狗犬夜叉，要英俊有冷酷的杀生丸，《犬夜叉》这部作品中，男性角色的人气远比女性角色高得多。至于狐狸耳方面，那肯定是迷倒了无数女性的妖狐藏马了！当原本清秀的南野秀一从雾中走出来，恢复成更加帅气的妖狐真身的他在那一瞬萌杀了多少女性。那冷酷的眸子，优雅的举止，冷静的头脑，即使是男性读者也没有几个人不知道的，比起上面那些没有几个女性知道的作品要强多了。精灵耳方面，《指环王》里的精灵王子，全世界人民都知道。

除了上面那些大众向的作品，还有专门针对女性的兽耳作品——《LOVE-LESS》。高河弓笔下的猫耳、犬耳少年们纤细、优美，又不失可爱。虽然故事方面有几分晦涩，但是兽耳的魅力，以及其中的耽美色彩，相信还是萌杀了大片女性的。

还有一向爱打擦边球的秋乃茉莉，其《恐怖宠物店》和《灵感商法公司》中也不乏兽耳角色，前者可能大部分时候不大明显，后者中比较常见的是鱼鳍耳的龙神少爷，而作为主角的正太法老王只有在少部分时候才会出现猫耳画面，不过猫耳正太的可爱程度，即使只有几格画面也足够萌杀观众了。

在游戏方面，由 Nitro+chiral 公司制作的《Lamento》就是一个以兽耳为主角的故事。故事的主角是一位拥有猫耳和猫尾的少年，周围会出现各种兽耳的角色，甚至有豹耳大叔，以及一些拥有牛羊角的角色。人设美形，目前公布的音乐十分优美，声优也算得上华丽。

对大部分女性来说，兽耳的存在更多是一种点缀作用，其实最重要的是角色本身的底子好。就拿藏马来说，我问了一个喜欢藏马的朋友，她表示“我当时根本没有注意到他有狐狸耳朵”。所以说大部分兽耳类角色，即使拽掉它们的耳朵，女性也会宽容的“该萌就萌”。当一个底子好的角色配上一个合适的兽耳的时候，一般会让女性觉得“啊~好可爱”，或者是“好想摸摸看”、“动起来的样子真可爱”，更多的是对宠物一样的心理。当然也有由喜欢某种动物而产生兽耳喜爱的情况，自己就是喜欢猫，所以对猫耳比较有兴趣。当然随着兽耳的发展，猛兽类的兽耳也出现了，多用来表现角色野性的一面，男性角色与这种兽耳搭配起来丝毫不会让人产生反感，反而更加具有魅力。当然部分宽容的女性也会觉得这种搭配上兽耳的，本应与“可爱”二字无缘的大叔很可爱，从而被萌杀。

再扩大到亚人的话，吸血鬼大叔们便要大显身手了。这个华丽又神秘的种族让无数女性倾倒，《Trinity Blood》里的吸血鬼个个雍容华贵，《吸血鬼猎人 D》里半人半吸血鬼的 D 身手不凡，《恶魔城》里的一部《月下》为无数女性所传颂，电影里也有个充满唯美气息的《夜访吸血鬼》。可以说，现在吸血鬼是为女性服务的一个种族。从大部分吸血鬼故事就可以看出，有名的吸血鬼十个有九个是男性，重点是在女性的想象中他们十个有九个半是十分的英俊。于是外表上的萌点便具备了，当然内在的也一样不缺，吸血鬼有无庸质疑的强大力量，优雅、神秘、华丽、忧郁又是四连击（女性的眼里，那些不美好的是看不见和不承认的，或者只是作为炮灰而存在的附属品）。早些时候，吸血鬼对美丽处女血的爱好，以及赐予人不死的能力，加上只能生存于黑暗的悲惨性就足够迷倒希望永远年轻的女性们了。不过现在变异的事情可以说是屡见不鲜，所以吸血鬼变下口味也是很正常的事情。于是吸血鬼又成为了另一种暧昧的存在，《夜访吸血鬼》和《月下》就让无数女性看到了这种暧昧的美好性。美貌、永恒、强大、占有、悲剧的爱情，这些都是可以萌杀大片女性的利器。至于某个女性曾经对我说过的吸血鬼是不能进行某些活动的，我想大部分女性是会忽略这一点的，只要能天天待在身边，还管他能不能行。



恶魔城里的吸血鬼大叔们

另外，男性女装也是非常萌的（其实也有一部分女性很萌女扮男装）。男性女装时所散发的中性美在视觉系里应该是得到了很好的应用。不过比什么都重点的是男性女装以后带来的暧昧故事，耽美情节毫无疑问是深受女性喜爱的一种文化。有些人认为这种中性的角色会让女性在观看的时候有一种代入感，但是也不少耽美爱好者表示平胸受是邪道。

再说下去的话估计就要逆天了，还是到此结束吧，毕竟这还是本大众刊物（真的是这样么？）。我继续去蹲点守忧郁美青年了。

PART 2 巫女萌

本文协力作者为GLG教主，自我介绍如下："性别女，严重强调。控御姐，极品天然诱受。超妖人，邪教教主。"主要负责巫女的考证文字，以及相声的捧眼。

巫女的历史

巫女，也叫神子，是侍奉着神灵的女性，也是有着光荣历史和悠久传统的神道教职业，早在神话时代就出现了精通神乐的巫女鼻祖天钿女命一说（这位大姐奉行生殖崇拜）。和汉字颠倒写法的女巫（witch）不同，巫女这个职业本质是通灵者，也就是传说中的灵媒，她们类似先知一般负责传达神谕指引行事。而像日本这样在父权制文明中让女性形象占据优越地位的罕见特征，也导致巫女在过往的男权社会甚至拥有了超越世俗君王的权威。

星辰：等一下，具我所知，侍奉神明的女性不是被称作萨满的么？

教主：哈？……萨满??

星辰：没错！

教主：魔兽世界里的那种牛头人萨满？哇哈哈哈！（捶地~）

星辰：口胡！你不要提到萨满就联想到魔兽世界好么？有萨满的时候，魔兽世界连个0和1都不知道在哪呢。

教主：那你说说萨满是怎么回事？

星辰：听好了。萨满一词出自阿尔泰语系、通古斯语族，意为"充满智慧的神职人员"。萨满源于原始社会，是一种自发性的宗教，出于对大自然的崇拜，信奉万物有灵。萨满是原始的神职人员，通常由女性担任，除了负责带领族人趋吉避凶、管理分配等工作之外，还会担当占卜、解梦、星相、医师等职责。从广义上来说，萨满是所有宗教的鼻祖，是神职人员的祖先。目前在亚洲北部、南美、非洲等地还残留着原始的萨满文化。

教主：照你这么说，巫女之前也是萨满罗？

星辰：没错！日本神道教的始祖，正是来源于从亚洲大陆迁徙过去的萨满文化，然后经过漫长的发展才形成了以天照大御神为中心的一套天神地君的天授皇权的日本神道教，成为统治日本的精神支柱。不过二战之后，盟军制订了《神道指令》，强迫天皇废除了国家神道，因此现在的神社不再是用于统治的工具，而是人们自发的集结的产物。

教主：嗯，这么一说还有那么点道理。换句话说，就是在神道之前都是萨满？

星辰：没错，这个意义还可以引申开去，没有固定宗教的神职人员都可以称为萨嘛……所以说，不属于神道范畴的娜可露露，其实就是那萨满啊啊啊啊！！！！

教主：好吧！你这邪教思路其实也是萨满；你们全家都是萨满……

星辰：－－你们全家一辈子都是萨满……

教主：你们全家下辈子也是萨满……

星辰：其实除了娜可露露之外，还有个很有人气的萨满……

教主：巨魔萨满么？……

星辰：口胡！除了魔兽之外能不能说点别的？那个拿着棍子在水边跳舞的……

教主：我知道了！张翼德持丈八蛇矛，喝断当阳桥……

星辰：毛！！我还孙悟空大闹鹰愁涧呐！！

教主：那你说的是谁？

星辰：尤娜啊！尤娜！FF10里的那个风骚



天广直人笔下的loli巫女，果然还是只会画loli么？



魔兽世界里的牛头人萨满



SNK的超人气女性角色娜可露露……萨满



战国无双中阿国的形象



万人迷尤娜很不幸其实也是个萨满……

巫女!!

教主:你别告诉我她其实也是萨满……

星辰:没错,她又不属于神道教,自然不是巫女而是萨满了。

教主:你们全家都是萨满……

要了解巫女，不能不提日本神道的中心——伊势神宫。伊势神宫是公元前29年~70年的垂仁天皇皇女倭姬命所建，因供奉着天皇的祖先神"天照坐皇大御神"而成为神道圣地，自古就与皇室保持着密切的关系(大理国天龙寺？)，其间还存放有三神器之一的八咫镜，及国宝无数。而位于伊势神宫顶点的巫女，也就是天皇的皇女。早在《日本书纪》和《古事记》中就记载了伊势神宫最有名的斋宫制度：日本人认为表面是女神的天照大神隐秘本质的继承者就是伊势的斋内亲王，所以从公元670年神武天皇的大来皇女开始，每隔十年，就会送出一位未婚皇女到伊势神宫，掌管天照大神的祭司之职，称"斋王"。到1330年后醍醐天皇的祥子内亲王为止，660年间共有70位巫女斋王入主过伊势神宫。现今从皇室派遣未婚皇女的传统依然存在，不过已改称"祭主"(伊势神宫专有的最高神职，普通神社的则称宫司)，而且不再认可其巫女的身份，仅仅成为一个形式。此外，现在的伊势神宫作为超大型中央神社，每年会有1600场的祭祀活动(平均每天4.38场，这香油钱可不少)，自然巫女数量众多，但相传其内宫一直藏有能够吸取并支撑灵力的所谓"隐巫女"。

除去这些皇室传统不谈，巫女本身在文化史、原始神道、风俗学上都有着莫可名状的地位。原始社会的日本女性，几乎



各个都是巫女，现今还能在信州祢津、大阪天王寺和江户龟井户找到她们集团生活的巫女村遗迹。传统巫女的咒术目的，要么做支配制御自然之用、要么做善恶征服之用、要么做镇魂之用、要么做洞察未来招福除灾之用，这些大都与女性本体具备的灵媒资质有关。而与此同时，巫娼更是各个时代都存在的特种职业……

日本历史上的名巫女们，除了上文提到的天钿女命和倭姬命外，首当其冲的便是邪马台国女王卑弥呼了，她是侍奉日神的"日巫女"。传说此人"善使鬼道，以妖惑众"，这里说的"鬼道"就是原始神道。当年倭国内乱，男王不能服众，卑弥呼便用鬼道平定大乱，17岁便登上王座，之后还和曹魏交好，受封"亲魏倭王"。现代一些无聊的日本学者通过杂七杂八的理论旁征博引，将卑弥呼与各式神样人物联系起来，比如根据天文学和统计学计算，发现卑弥呼过世前后北九州出现的两次日食正好同神话中天照岩隐导致暗无天日的时间相重合，由此得出了最强的"卑弥呼=天照大神说"——做巫女，做到这份上，那才是真圆满……

星辰:其实卑弥呼也是萨满……

教主:你有完没完?

这第二位就是战国游戏的常客出云阿国了，她本是出云大社的巫女，据称那是天生丽质。不过这神社装修，经费不足，她便自带巫女歌舞团穿男装在能乐台子上大跳艳舞，啊不对，是跳神乐舞，靠这样的巡回演出来筹得工程款，便是耳熟能详的歌舞伎雏形。当年在京都表演，真可谓人气爆棚啊。但江户时代没多久这东西就不给女扮男装了，原因是一直有些居心不良的游女借此为幌子增加营业额，破坏德川幕府的和谐社会，包括一些美少年美正太也堕入男色魔道，于是一并取缔。话又说回来，出云阿国在江户城的歌舞伎秀结束后就不明去向了，那这装修的钱……

星辰:你说阿国赚够装修费之后到哪去了?

教主:私吞了吧,她男朋友是个有名的花花公子……

星辰:什么?她男朋友不是大盗伍佑卫门么?

教主:口胡啊!你打《战国无双》打到秀逗了吧?

星辰:说不定伍佑卫门做俯卧撑告白(该桥段请参考《草莓100%》)打动了阿国呢?

教主:你就在那YY吧……

星辰:其实这两个人很配啊,一个偷,一个骗……

教主:你忍心么,让那肥子……

星辰:万一人家是cosplay的呢?再说了,你也不能确定伍佑卫门就是一肥佬啊,万一人家长得和楚留香差不多呢?盗帅伍佑卫门!

教主:就算是玉树临风,阿国到头来也要守活寡。貌似那伍佑卫门最后是被炸死的还是被煮了来着……

星辰:估计是诈死吧……正好和阿国两人退隐江湖,从此过着神仙般的生活,简直就是一对神雕侠女。

教主:切,要一个男装一个女装才好……

星辰:你的意思是伍佑卫门才是阿国?怪不得阿国被赶出来化缘,原来是因为肥婆。

教主:我靠!

星辰:说起来,当时江户的大名是谁来着?

教主:好像是德川家康吧?会不会被德川包养了?……

星辰:不会的,多半是强抢民女,你想阿,阿国在他眼皮底下大跳艳舞,肯定勾起了



上身穿的带花纹的衣服就是跳扇舞时的千早了

德川的色心，结果就下令把阿国召进来，天天跳，不许回去了……

教主：不应该吧，按理说阿国跳舞的时候可是男装啊……

星辰：男装?? 不是传着和服，拿把伞在那跳么？

教主：都说了你被《战国无双》毒害了，那时候其实流行男风的……

星辰：桀桀桀~这么说的话，就是德川本质是个基佬(BL的某种称谓)……

教主：看上了男装艳舞版阿国的美色，召进来后才发现是个女人，于是一怒之下杀了阿国，顺带取缔了歌舞伎？

星辰：不，不，阿国没有死，关键时候被信长救走了……

教主：为啥信长会来救阿国？

星辰：笨！那男装版阿国不比什么羽柴秀吉、什么森兰丸姿色强百倍阿？

教主：问题是那时信长早就死翘翘了好么？

星辰：胡说！信长是第六天魔王，本能寺那是诈死……

教主：你继续被战国无双毒害吧！总之，就是说，德川和信长等人大家一起来搅基么？

星辰：靠！这可是你说的，遭报应我可不管!!

教主：身正不怕影子歪，总之那时候好男风可是板上钉钉的事实！

星辰：原来那时候就断了背了……靠！我突然没来由一阵恶寒！

教主：怎么？信长找你算帐了？

星辰：你说，万一阿国长得和春哥差不多咋办？

教主：哇靠!! 你就不会想成什么天海佑希什么凉风真世什么大地真央么(注)？

星辰：你说的我一个都不认识--

教主：那好吧，阿国在你心中就是春哥了，我也救不了你了。

星辰：我宁可相信战国无双才是史实……

教主：慢慢的你就会把战国无双的阿国也想成一张春哥脸的。

星辰：OTL……好像阿国和庆次也有一腿？

教主：这有什么奇怪的？战国无双的阿国不是和所有人都有一腿的万金油么？

星辰：嗯，要这样的话，我就能想通阿国怎么会失踪了……

教主：怎么失踪的？

星辰：阿国人脉那么广，又赚了一大笔银子，通吃黑白两道，肯定是去新宿开夜总会去了。

教主：胡说！夜总会要在银座才正宗！

星辰：口胡!! 新宿最著名的是什么？

教主：……歌舞伎町--

星辰：嗯，就那！照我说，应该在新宿市中心立个阿国的铜像！

教主：对，那就是传说中的超女纪念碑…

注：天海佑希、凉风真世、大地真央这三人都是日本宝冢歌剧团的超级男役台柱(就是女扮男装)。这个宝冢歌剧团嘛，那自然是大有来头。宝冢歌剧团是以表演古典歌剧为主，在日本乃至世界范围内具有极高的人气。宝冢歌剧团的所有演员必须为女性，因此能够进入宝冢歌剧团成为了很多日本少女的梦想。至于天海佑希、凉风真世、大地真央这三人在日本女性中的人气究竟有多高——据说当年有许多女孩子疯狂的追着要替天海佑希生孩子(怎么生得下来？)……

现代巫女

早在战国时代，巫女大多就已走下神坛，只从事一些辅助性的神道工作。到了现代，“巫女”一词更是退化成了普通的职业称呼而不归入正式的神职编制。但也要分成侍奉神社的神和系，和一般民间的口寄系，前者被称作神子，后者则叫市子。

一般来说，如果是正式的神职，必须取得神社本厅颁发的资格证书方可上岗，但巫女就没有这类严肃的资格限制，只要是完成义务教育，身心健康的女性都可以成为巫女。当然，这毕竟是传统职业，染发的穿环的姐姐们还是算了吧……

星辰：等一下！不是要求巫女必须是处女才可以么？

教主：你玩H游戏玩多了吧？根本就没有这条规定好么？

星辰：没有么？这不是和吸血鬼爱吸处女血一样属于常识么？

教主：胡说，这只是某些人单纯的处女情节罢了，就算是佛教也没有这么严格的要求，更何况是不忌讳男女恋情的神道教。再说了，有好多小神社的巫女就是自家的女儿，你以为他们会让自己的女儿一辈子不嫁人么？现代日本结婚以后还做巫女的人也不在少数呢。

神社就和公司一样，时候到了就会招人，只是要等到前代的巫女离职，人手不足才会急需补充新鲜血液，也有某个特定时期忙不过来紧急招募的。而那些规模较小的神社干脆肥水不流外人田，清一色的自家人。普遍的招募年龄在25岁以下，根据用人单位的喜好也能保持较为弹性的政策。不过应届大学生毕业生却由于工作年限问题，对待起来比较谨慎，所以通常这类招募都面向高中。住在神社附近可算是不错的先决条件，因为距离太远就会变得难以录取，所以如果家附近就有神社的话，对于想成为巫女的人来说真是非常LUCKY。自然也有内置宿舍的大型神社，不过毕竟少数，而且路途遥远，有的甚至相隔千里，但如果真有伊势神宫级别，还是相当值得再三应聘的。现代社会都一样，竞争激烈就业压力大，除了时刻留意周围神社的“巫女募集”公告，不厌其烦的打爆各大神社的用人电话外，最好也努力找找关系走走后门啦，这样成功的例子可不少。

星辰：什么？巫女居然还这么紧俏？

教主：废话！巫女的收入可不低呢！上次我在BBS上就看到了这个巫女招聘的告示……

星辰：你这个是自己编的吧？

福冈市香椎宫神社 招聘 巫女

待遇：

月薪：100万日元；8小时工作制，包吃包住，上门做法事按出差计算，按小时发放出差补贴。

做满3年月薪150万日元以上，巫女长300万日元每月(税后)。

下班之后，不干预私生活。

要求：

女性，本科以上学历(研究生优先)。

师范/看护专业优先，英语六级，计算机四级，珠算八级，三证齐全。

获奖学金者优先，信神道者优先，有其他教派信仰也欢迎归依我教。

会背诵《出云战记》《日本书纪》等神道经典者优先。

工作须知：

各下属分神社实习，实习期一年，实习期工资40万日元，视香油多少加分红。

实习期满，可由本社天照大御房传授香椎宫72驱魔绝技，任选2种，限选3种，必修1种。

联系方式：

@mail：wv@xiangchu.co.jp

Tel：03-3522-9821

简历请勿含附件



这是典型的组合萌，结合之前做过的女仆和校服专题，大家能够看出这张图里存在多少种萌元素吗？

教主:啊?! 看出来了? 是我从某尼姑招聘广告改过来的——

星辰:72驱魔绝技……我还少林18铜人呢……

教主:广告虽然是口胡的,但那些大神社的巫女收入可真不低啊,怎么也能算个白领阶级。赶上新年庙会加班什么的,那加班费可多了去了!!

那么如果有幸成为巫女，入职以后每天又是过着怎样的生活呢？其实和OL(Office Lady)差不多……如果看惯了某些作品,会一直以为巫女的工作就是扫扫地。虽然的确是要扫地,但因为神社旺季多在休息日、节假日,所以和OL相比,巫女显得更辛苦一些,要是碰上正月,还得亲自上阵跳个神乐舞什么的。即便是扫地,也不简单,秋季神社的落叶数量非常可观，而一个神社的巫女数量却极为有限，分配给个人的工作量有时是很惊人的。此外卖卖护身符、抽个签、做点切麻纸垂等小道具也是日程安排上的重要工作。偶尔排练弹个雅乐或者跳支舞,剩下的时间——继续扫地……对了,还得在每天闭社的时候负责清点钱箱。这样看来貌似还比较清闲,但可别忘了参拜时节,尤其是结婚式，碰上年末这类日子集中的时候,巫女们可会忙的连坐下来喝杯茶的功夫都没有。还有最近那些猥琐的巫女控也多起来了,得时刻提防着盗撮,其实这种时候索性大方一点要求和巫女合影的话人家说不定还会比较乐意。不过据说,巫女中宅化的比率是很高的……

星辰:不可能吧? 巫女的工作居然这么平凡?

教主:那你还想怎样?

星辰:不是还肩负着降妖除魔的重担么?

教主:古代的时候可能还会偶尔做做法事什么的……

星辰:传说中的灵剑荒鹰之类的神器呢?

教主:怎可能有那种东西?

星辰:巫女不是还要负责医疗病人么?

教主:现在行医是要行医执照的……

星辰:话说巫女待遇这么好的话,我也去应聘算了,神社招和尚么? 我好歹也是正规计算机本科毕业,三证齐全,有工作经验……



神无月的巫女里的百合姐妹

教主:你秀逗啊?神社招和尚干嘛?和尚去那属于异教徒知道么?

星辰:靠!那神社里总有男的吧?不会全是巫女吧?

教主:废话!当然有男的,神社的正统继承人必须是男的才行,(伊势神宫除外,皇女万岁)如果本家没有男性继承的话,就需要入赘一个男性来继承

星辰:这么说起来,神社里男性的地位岂不是很高? 相当于主持吧?

教主:寺庙才叫主持……地位高这点到是真的,至少相当于CEO或董事长级别吧。

星辰:不叫主持,那叫什么? 神官?

教主:神官是对所有神职人员的统称……

星辰:反正巫女就是在神社打工的对吧?

教主:嗯,打工的。

星辰:巫女不限制恋爱之类的吧?

教主:……显然不限制

星辰:咳……明白了——,原来神社就是一后宫……

教主:才明白么?

星辰:我要去日本开神社!!

教主:哦哦哦,想起来了,神社拥有者专门的称呼以前是"神主",伊势神宫的叫"祭主",现在一般的是"宫司"

星辰:原来有个"主"字啊,翻译过来就是master,再翻译回去就是御主人样,难道说巫女称呼神主都叫"御主人样"之类的?

教主:你控女仆控过头了么!再说了,祭主可只能是女人。

星辰:你之前说的"巫女中宅化的比率是很高的",有这回事么?

教主:没错,据说巫女中有很多是otaku。

星辰:哈? 为什么?

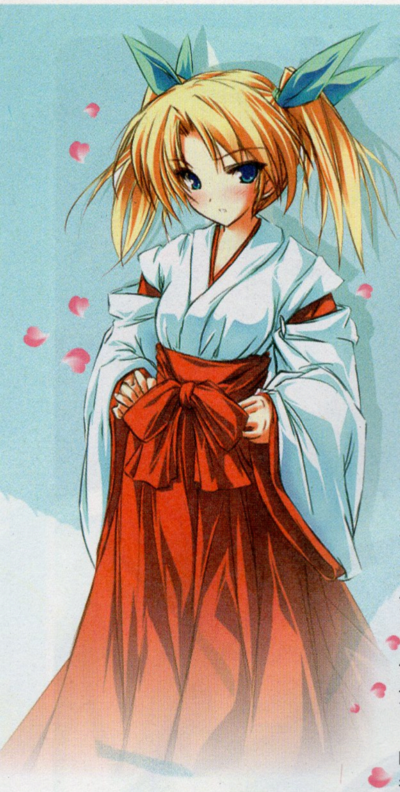
教主:可能一些小神社都是自家女儿什么的,没事蹲在家里就变宅了……

星辰:问题是这巫女不是因为宅的存在才成为萌道的么,怎么反过来巫女们又变成宅了?

教主：这个……说不定有些就是宅女,然后因为萌上巫女了,所以干脆去当巫女了……







巫女的萌历史

这几年，巫女已经和女仆一样并列成为了萌文化的重要构成元素，而早在近代就有许多作品引入巫女的概念为求一萌。因为巫女的典型形象多少具备了处女性带来的神圣感，同时还有净化的灵力，光这些就足够某些人 YY 好久了。然而在上世纪 90 年代前后，巫女是确确实实的“战巫女”、如假包换的退魔师，像《福星小子》的樱花老师、《魔法阵都市》的暗云那魅，包括《美少女战士》的火野丽学，个个都“恶灵退散”“临兵斗者”不断。90 年代中期起，巫女成为美少女游戏的攻略主力，并一发不可收。1999 年 ALICESOFT 还发售了一部巫女育成的 SLG 游戏《战巫女–Vestal virgin–》，同期在居酒屋月天就出现了身着巫女服的女招待，一时间“巫女=萌”的公式成立了。2000 年以后，巫女已经于 ACG 作品中大量繁殖，其中最具代表性的当属宇河弘树原作的《朝雾的巫女》。

那么，究竟是何种原因能让巫女如此的被(宅)人所向往呢？总得说来，大约是源自某种独特的精神气质，一种象征着大和抚子的纯粹美。在体会这点上，巫女服起到了至关重要的作用。

星辰：就是说一部分宅女会抱着 cosplay 的心态很高兴的从事巫女的工作？

教主：有可能。当然还有一种可能，先当上巫女，然后发现这个职业很萌，索性开始追根寻源，于是变成了宅。

星辰：就是说在巫女们住的地方会发现一大堆手办模型之类的东西？

教主：喂喂!!那是宅娘啊，又不是宅男。说不定都是腐女(喜欢耽美 BL 等的自称为腐女，是宅女中的高级生物)

星辰：密室里锁着一个露锁骨的正太？

教主：不一定，多半是一堆耽美的书……

星辰：等下!我觉得你的推断不对。这神社基本上全是女性，按理说更加应该滋生百合党吧？

教主：哦活活活~你这想法真是太妙了!!嗯，嗯，没错，《神无月(神无月的巫女，某著名百合动画)》那种!

星辰：这么推断的话，说不定真是百合党宅女去当巫女呢，多好的职业，近水楼台阿~

教主：没错！男人少女人多的时候，除了后宫就是百合!

星辰：说不定哪个神社有个静马、静留类型的超御的巫女姐姐，大家都争着当巫女去了……

教主：啊啊！那我也要去……(花痴状大心)

星辰：没戏，人家对诱受型不感兴趣，现在流行的是诱攻– –

教主：顶你个肺啊……

巫女的服饰

现在我们熟知的，上白下红的典型巫女服都属于平安装束。而更古老的，比如追溯到卑弥呼甚至天钿女命时代，那巫女服根本就是一个麻袋……历史上，从菅原道真废除了遣唐使开始，中日两国的文化出现了隔绝，随着公元 10 世纪中国唐王朝的灭亡，日本文化渐渐远离中国的影响，形成了具有本土色彩的国风文化。国风文化表现在服饰上，就是最早用于平安时代贵族仪式的平安装束。这种服装比唐服讲究实用性，但相应的缺乏装饰变化，显得较为朴素。

就巫女服而言，尽管每个神社都有着不尽相同的样式，但基本结构却保持一致。

裾除け(すそよけ)：首先穿内衣，同一般和服差不多。“裾除け”是下着，不要想歪，区区一条贴身衬裙而已，长度接近脚踝。哦，你要问里面还穿不穿啊？其实以平安装束来看的话，男子服在“裾除け”里还会有件传说中带前裆布的丁字裤，至于女性服，按理的确是没有穿的……先别忙着留鼻血，那是古代的习俗，现在的巫女服是不可能真空上阵的，不过如果没有 1932 年东京日本桥的百货商店大火事件（注）的话，那究竟穿不穿还不好说……



《更胜夜明前的琉璃色》中菲娜的战斗巫女造型

战斗型巫女







好吧，这次的特别服务，让大家看看裾除け究竟是什么样子的——外面红色裙子里的白色衬裙

注：1932 年东京日本桥的百货商店发生着火事故，当时的紧急逃生通道是一根绳子，人需要顺着绳子溜下去，男的自然是没问题，但是穿和服的女性就麻烦了－－。当时的和服就是上面说的真空版，要想从绳子溜下去就需要撂起裙子，再加上溜的过程中必然走光……因此众多女性没有选择逃生，导致死伤无数。从这次事件之后，和式服装强制要求不许真空上阵了。该事件就是和式服装发展史上具有重大意义的转折点。不过我要说的是：是谁TMD 设计的绳索式的逃生通道？设计成梯子不就什么事都没有了么－－。

肌襦袢/长襦袢/白衣（はだじゅばん/ながじゅばん/はくい）：肌襦袢是最里层的贴身内衣，会用比较吸汗的材质。长襦袢是穿在内衣外的一件单层长衬衫，再外层的白衣则是有点像浴衣的单层衬衫外衣，除肌襦袢外的长度都及脚踝。穿的时候，长襦袢的衬领要从白衣的领口露出。白衣只是对白色系外衣的普遍称呼，实际上从纯白到奶油色应有尽有。另外，如果是游女……里面都不会穿长襦袢的。

赤挂衿（あかいかけえり）：巫女服专用的红色假领，透过白衣的领口看到的红色部分就是这个。固定在长襦袢外面，一般和服是没有的。有点让人联想到女仆装上那个异曲同工的假领口……为什么都要装这些假玩意（因为萌阿……）？

袴（はかま）：和服最关键的组成部分，古时称作抛裙，因制作时把相近的缝迹聚拢，而省略下摆其余的裙而得名。简单的说类似裤裙，穿法却异常繁琐。**袴**也是巫女必要装束中价格最高的，根据各个神社的传统，外型略有差异。但都没有裆，而且作为女**袴**也没有一般和服的腰板，所以被称作行灯**袴**（あんどんばかま）。颜色方面大多是赤色系，所以白衣+红色**袴**被看作巫女的标准特征，其实也存在紫色和蓝色款。单纯的拿红色来看各地也是深浅不一，不过以朱色和绯色居多，而曾经在宫廷中浓色是专供未婚女性使用的。顺便，如果是正式的神职官员，可以通过**袴**的样式来区分他们的位阶：白色藤纹>紫色藤纹>紫色无纹>水色无纹>白色无纹。

带（おび）：木棉制的半带，用来固定□。不过因为会给腹部施加一定的压力导致不适，也可以直接用白衣的腰带来代替。



跳神乐舞和扇舞的巫女



巫女服最大的标志之一就是下身的红色长裙

足袋（たび）： 袋形的布制足物（就是袜子），和服的标志性构成之一。通常被叫做二趾袜，女性款均为白色。

草履（ぞうり）： 简单点来说就是草鞋的一种，巫女并不穿木屐，可能是跳神乐舞的时候木屐会比较危险吧。这种鞋其实是将中国藁沓简化后的产物。和木屐一样，鞋带部分被称作鼻绪（はなお），给巫女用的话只分红白两色。鼻绪是庶民用鞋的特征，传统的宫廷装束以及神职装束都是不含鼻绪的，可见巫女很早就沦为最普通的庶民职业了。

千早（ちはや）： 千早并非巫女的必要装束，在平时是不穿的，只有举行神祭或是跳神乐舞的时候能看到。属于较薄的布织物，非常透光，但如果是正绢纱制的，价格也够意思。胸前的红色细绳只能起到略微的固定作用，所以与其说是穿，不如说成披。长度大约齐膝，其上的刺绣多以鹤、松、龟为主，也有无绣的素装。

发饰り（かみかざり）： 自古以来对女性发型的要求一直是世俗审美观的一环，所以对巫女来说，长长的黑色直发都是绝对的正统，也是大和抚子的力量源泉。当然，短发巫女也有，但在正式场合下，她们都得带上30cm长的假发……而在表演舞蹈时，巫女们才会佩戴头饰，包括前天冠（まえてんがん）的造花，做成各式花型的发簪，还有系在发后红白相间的纸制丈长，总之要打扮的很华丽。

巫女的道具

神乐铃（かぐらすず）： 跳神乐舞的时候，巫女携带的重要道具，挂在红色木柄上的一串金色小铃。虽然不大，但因为全金属所以价格不菲，而且重量可观，还得不停的摇动，都是力气活。铃柄上缀着的彩带被称作五色绪（ごしきお），在神道中青赤金白黑这五色象征构成世界的基本要素。而如果是神乐舞的一种——浦安舞，还会用到叫做剑铃的道具，一柄长20cm的小刀，只在刀锷部分栓有铃铛。

扇（おうぎ）： 巫女的神乐舞包括铃舞和扇舞，扇舞用的扇子并非普通的折扇，而是一种金面且两端系有六色纽带的"桧扇"。这种折扇很贵哦，到是浦安舞用的纸扇便宜的很。

玉串（たまぐし）： 最普及的神道道具，有净化之用，也是巫女的代表物件。基本形象就是一串拿在手上的纸垂，经常能看到她们挥舞着喊"恶灵退散"的桥段。玉串必须是用榊枝做成，所谓"榊"，就是神社里的常绿树。现在玉串多在神社举办结婚式的场合出现，巫女会用它来主持非常重要的玉串奉典。



除扫把外，巫女最常用的就是这个驱魔的玉串了



星辰：各位观众，理论知识讲座就到这里了，下面请用之前学到的东西，在游戏里面实际体验一下吧~可以随意YY，但千万不要变成怪叔叔哦！

传颂之物 剧情攻略

utawarerumono



文:LOLI 大叔控

壹 基本操作

	AVG 模式	SRPG 模式
方向键、左摇杆	选择移动地点	控制光标移动
△键	–	查看角色移动和攻击范围，帮助信息，自动连击
□键	–	更改装备、查看全地图
○键	决定	决定
×键	消去对话框	取消
L1 键	–	逆时针改变角色面对方向，自动连击
R1 键	高速跳过对话	顺时针改变角色面对方向，加快敌人行动速度
L2 键	查看以前对话	切换角色状态显示
R2 键	向前查看对话	显示被障碍物遮挡的角色
select 键	打开设定菜单	打开设定菜单
start 键	–	出阵

贰 AVG 模式



本作是 AVG 模式和 SRPG 模式交替进行的，AVG 模型相比其他美少女类游戏并没有太大的区别，只不过将对话选项改为了选择移动地点。由于本作的剧情是单线式发展，因此无论如何选择地点也不会对剧情的走向造成影响。但是，要注意的是，在某些选项较多的情况时，玩家可以选择的次数是有限制的，也就是说会出现不能看完所有选项的情况，虽然这种情况比较少。因此，对于想要看完所有剧情的玩家而言，在出现选项之后纪录一下是最好的方法。

叁 戦斗系統

1.角色面对方向

相对 PC 版，本作新引入了角色方向的设定，面对敌人时所受伤害是最低的，侧面时所受伤害增大，如果背后受到攻击则会受到最大伤害，并且出现会心一击的几率也会增加。游戏中后期敌人 BOSS 的攻击力都非常高，如果一旦被敌人从背后发动攻击，则很可能被秒杀，因此在选择待机的时候，一定要将光标移动到角色身上，然后按 L1/R1 键调整角色面对的方向。

2.连击必杀系统

本作并没有单独的攻击指令，而是以红色的攻击范围色块表示，一旦攻击范围内有敌人的时候，将光标移动到敌人身上就会出现攻击的图标，这时按下○键就可以发动攻击了。

如果角色"技"的等级为 2 或者以上，就可以发动追加攻击(连击)。在命中敌人后，会出现一个白色的圆圈，该圆圈会迅速缩小直到消失，在圆圈缩小至消失的瞬间，再次按下○键，就可以发动追加攻击。要注意的是，每名角色可发动的最大连击数和连击按键的时机都不相同，比如胧拥有最大 5 次连击("技"为最高的 5 级)，但是胧的连击发动时间(白色圆圈消失的速度)却是所有人里最短的一个；弓箭手多利和古拉虽然最大连击只有 2("技"最高为 2)，但是连击发动时间却非常长，玩家有充足的时间作好发动连击的准备。同样，在连击的过程中，所有连击按键的时机也不是完全相同的，有时候会有一击的时间突然加快或者突然变慢的情况出现，过早或过晚的按键都会使连击中断，因此大家需要掌握好每个角色发动连击时的节奏，多多练习自然就可以熟练的使用连击了。



另外还有一个自动发动连击的方法，在攻击之后按住△键或者 L1 键，角色就会自动发动连击，但是自动连击的伤害固定只有 1 点，远比手动连击要低。事实上自动连击最大的用处是在发动"连击必杀"上。

所谓连击必杀就是角色专用的必杀技，当角色的"技"升至最高后，只要角色的气力槽为 MAX，在所有连击出完之后，还会追加一个红色圆圈的"连击必杀"发动机会，同样在红色圆圈消失的瞬间按下○键就能发动大威力的必杀攻击了。发动必杀之后，角色气力变为 0(有明镜止水特技的话则变为 25)。注意，只要角色气力处于 MAX 状态，就会增加一次红色圆圈的额外奖励连击机会，但是只有角色"技"最大的情况才能发动必杀技，如果"技"没有达到最大，则只会追加一次普通连击。对于"技"较高的角色，发动必杀技相对会比较困难，这时可以使用自动连击确保必定发出必杀技。

除阿露露(アルルウ)之外的所有角色只要技达到最高就可发动必杀，阿露露初期没有习得必杀技，需要剧情发展到获得宠物ガチャタラ之后（第二十战后)阿露露才会觉醒必杀技，同时习得特技"自然治愈"。



在红色圆圈消失的瞬间按下○键就能发出必杀技



全角色"技"上限一览

LV5	オボロ、ベナウィ
LV4	ハクオロ、クロウ、トウカ、デリホウライ、ゲンジマル
LV3	テオロ、アルルウ、カルラ
LV2	エルルウ、ドリィ、グラア、カミュ、ウルトリィ

和 PC 版不同，PS2 版中角色的"技"是随着等级提升而自动提升的。

全角色"技"提升等级

技等级	2	3	4	5
ハクオロ	LV5	LV9	LV13	–
テオロ	LV3	LV5	–	–
エルルウ	LV5	–	–	–
ドリィ	LV8	–	–	–
グラア	LV6	–	–	–
アルルウ	LV9	LV13	–	–
オボロ	LV7	LV10	LV13	LV16
ベナウィ	初期	LV13	LV16	LV19
クロウ	初期	LV13	LV16	–
カルラ	LV15	LV18	–	–
ウルトリィ	LV18	–	–	–
カミュ	LV18	–	–	–
トウカ	初期	LV15	LV18	–
デリホウライ	–	初期	LV15	–
ゲンジマル	–	–	初期	–

3.道具系统

PC 版的原作是没有道具设定的，在 PS2 版中则加入了这一要素。击倒敌人或者击破战场上的障碍物都有可能获得道具，每名角色最大可装备两个道具，并且只能在出击准备画面的时候才能进行道具的装备和更换(在角色身上按□键操作)。道具可分为装备类和消费类两种，装备类道具每名角色只能装备 1 种，消费类道具在战场上不仅可对自己使用，也可以对相邻的队友使用(绿色方格为道具使用范围)，拥有"远投"特技的角色可令道具的使用范围增加。注意，在战场上获得的道具并不能立刻使用，必须等到下一关战前准备时才可以装备。

在战斗中击破障碍物获得道具是非常重要的，某些珍贵的武器装备就藏在障碍物中，因此绝对不要错过。拥有"ぶち坏し"特技的角色攻击障碍物的时候必定会出会心一击，是破坏障碍物的最佳人选，游戏中共有 4 名角色拥有该特技：アルルウ、テオロ、クロウ、カルラ。





4.角色固有特技

固有特技也是本作中增加的系统，角色会随着等级增加而觉醒不同的特技，全部固有特技如下表。

角色固有特技一览

能力	习得角色	效果
术法抵抗	ハクオロ、ウルトリィ	受法术攻击时伤害减半
战术指挥	ハクオロ、ベナウィ	邻接的我方角色气力增加
士气向上	ハクオロ	一定范围内我方角色能力上升
起死回生	ハクオロ	气力 MAX 状态时被击破可复活
药术	エルルウ	可使用药术
弓回避	エルルウ、オボロ、グラア、ベナウィ、デリホウライ、ゲンジマル	一定概率回避弓攻击，随气力上升概率增加
远投	エルルウ、ドリィ	道具使用范围扩大
道具の心得	エルルウ、アルルウ	道具使用效果上升
水に弱い	アルルウ	在有水的场地或雨天时能力下降
ぶち坏し	アルルウ、テオロ、クロウ、カルラ	对障碍物攻击力上升，气力越高攻击力提升越大
斗志の瞳	アルルウ、ベナウィ、クロウ、カルラ、ゲンジマル	和自己邻接的敌人(正面、左、右 3 个方向)无法继续移动，即强制停止(ZOC)
ムアの加护	アルルウ、クロウ、カルラ	气力可抵消伤害，气力越高所受伤害越小
自然治愈	アルルウ	每回合可回复一定体力
体毛硬化	アルルウ	受到攻击时方向伤害补正无效
勇气の瞳	オボロ、トウカ	无视 ZOC 效果移动
报复の技	オボロ、クロウ、トウカ、デリホウライ	受到攻击时一定几率反击，气力越高反击几率越大
近接回避	オボロ、ドリィ、カミュ、トウカ、ゲンジマル	一定几率回避近接攻击，气力越高回避几率越大
穷死觉醒	オボロ、ドリィ、グラア、トウカ	剩余体力 1/4 以下时，近接·弓攻击回避率 2 倍
死中求活	オボロ、クロウ	体力 1/4 以下时气力 MAX(一场战斗仅能发动一次)
护身呼吸法	ドリィ、ベナウィ、トウカ	随气力上升防御力增加
会心の技	ドリィ、グラア、テオロ、ベナウィ、カルラ、トウカ、ゲンジマル	会心一击确率上升，气力越高几率越大
烈火の技	グラア、クロウ、カルラ	随气力上升攻击力增加
明镜止水	グラア、ベナウィ、カルラ、トウカ、ゲンジマル	发动必杀技时消费气力 3/4
贯通攻击	ベナウィ	可同时攻击邻接一直线上的两个敌人
飞行	ウルトリィ、カミュ	飞行时移动，可无视敌人阻挡和 ZOC 效果移动
水の术法	ウルトリィ	可使用水系法术
风の术法	ウルトリィ	可使用风系法术
カミユイ	ウルトリィ	邻接的同伴受到法术攻击时伤害减轻
光の术法	ウルトリィ	可使用光系法术
土の术法	カミュ	可使用土系法术
火の术法	カミュ	可使用火系法术
暗の术法	カミュ	可使用暗系法术
术法无效	–	一切法术无效
光の护法	–	邻接的同伴受到法术攻击时伤害减轻

我方角色特技觉醒一览

角色	特技及觉醒等级
ハクオロ	士气向上(初期)、起死回生(初期)、战术指挥(LV15)、术法抵抗(LV20)
テオロ	会心の技(初期)、ぶち坏し(初期)
エルルウ	药术(第四战过关后)、弓回避(LV7)、远投(LV12)、道具の心得(LV26)
ドリィ	护身呼吸法(LV5)、近接回避(LV10)、远投(LV15)、穷死觉醒(LV20)、会心の技(LV25)
グラア	烈火の技(LV5)、弓回避(LV10)、明镜止水(LV15)、穷死觉醒(LV20)、会心の技(LV25)
オボロ	勇气の瞳(初期)、弓回避(初期)、报复の技(LV5)、近接回避(LV10)、穷死觉醒(LV20)、死中求活(LV25)
アルルウ	水に弱い(初期)、ぶち坏し(初期)、斗志の瞳(初期)、ムアの加护(LV10)、自然治愈(ガチャタラ加入后)、道具の心得(LV20)、体毛硬化(LV25)
ベナウィ	斗志の瞳(初期)、弓回避(初期)、战术指挥(初期)、贯通攻击(LV12)、会心の技(LV15)、明镜止水(LV18)、护身呼吸法(LV20)
クロウ	斗志の瞳(初期)、ぶち坏し(初期)、烈火の技(LV13)、报复の技(LV18)、ムアの加护(LV21)、死中求活(LV25)
カルラ	ぶち坏し(初期)、ムアの加护(LV14)、烈火の技(LV16)、斗志の瞳(LV19)、会心の技(LV20)、明镜止水(LV23)
ウルトリィ	飞行(初期)、水の术法(初期)、风の术法(初期)、カミユイ(LV16)、术法抵抗(LV20)、光の术法(LV23)
カミュ	飞行(初期)、土の术法(初期)、火の术法(初期)、近接回避(LV18)、暗の术法(LV23)
トウカ	会心の技(初期)、近接回避(初期)、报复の技(LV17)、勇气の瞳(LV18)、护身呼吸法(LV20)、明镜止水(LV23)、穷死觉醒(LV24)
デリホウライ	报复の技(初期)、弓回避(初期)
ゲンジマル	会心の技(初期)、近接回避(初期)、弓回避(初期)、斗志の瞳(初期)、明镜止水(初期)

在固有特技里面，"药术"和"术法"是两个比较特殊的技能。药术是艾露露(エルルウ)专有技能，相当于回复和辅助魔法，术法则是卡缪(カミュ)和乌露托利(ウルトリィ)这两个法师的技能，相当于攻击魔法。注意，药术和术法在每场战斗中都有使用次数限制，使用次数为 0 后本战就无法再使用了，不过下一战时会自动恢复。药术可在移动后使用，初期的两个术法也可移动后使用，但之后的术法就无法移动后使用了。

药术技能一览

习得等级	名称	效果
LV1	フミルイルの蜜	我方个体异常状态解除
LV5	ポロネロ草の软膏	我方个体攻击力上升 30%
LV7	ヤツモロロの药汤	范围内我方角色体力回复
LV9	トンプルチの软膏	我方个体防御力上升 30%
LV11	ワプアプの粉末	敌方个体攻击力下降
LV13	テクヌブイの香烟	敌方个体防御力下降
LV15	カプマウの煎茶	我方个体气力回复 20%
LV17	コウ–ハの软膏	我方个体术防御力上升 30%
LV19	ネコンの香烟	敌方个体气力降低 30%
LV21	红皇バチの蜜蜡	敌方个体混乱效果
LV23	ケスパウの香烟	敌方个体气绝效果

术法一览

カミュ的术法				ウルトリィ的术法			
术法	习得等级	属性	范围	术法	习得等级	属性	范围
テヌ・トゥスカイ	初期	土		フム・トゥスカイ	初期	风	
ヒム・トゥスカイ	初期	火		クス・トゥスカイ	初期	水	
シスエ・ウンカミ	18	土		ヤムイ・ウンカミ	17	风	
アウエ・ウンカミ	18	火		エネン・ウンカミ	17	水	
ヌグィ・ソムクル	23	暗		ラヤナ・ソムクル	23	光	

■角色位置 ■射程 ■攻击范围

5.携击(连携攻击)系统



阿露露和藤香的连携攻击

携击系统也是新加入的系统之一，相当于两名或三名角色发动的合体攻击，相对普通攻击而言，携击具有攻击范围大，威力高，并且附带特殊效果的特点。携击的发动条件为发动携击的两名角色距离 2 格以内，发动者气力 70%以上(发动后扣除)，协力者气力 50%以上(发动后扣除)，选择菜单指令中的"携击"发动，如果字体会灰色不可选，则表明气力未达到要求。

携击一览

名称	发动者	协力者	附加效果	范围
义兄弟の绊	ハクオロ	オボロ	气力低下	
究极の愈し	エルルゥ	アルルゥ	体力 & 异常状态回复	
ムックル阀绝爆炎弹	アルルゥ	カミュ	气绝效果	
影缝い乱舞	オボロ	ドリィ+グラァ	气绝效果(效果大)	
双子技その壹	ドリィ	グラァ	攻击力低下	
双子技その贰	グラァ	ドリィ	防御力低下	
骑兵前へ	ベナウィ	クロウ	气绝效果(效果大)	
汉の花道	クロウ	オボロ	防御力低下	
力と技	カルラ	トウカ	防御力低下(效果大)	
可爱余强百倍	トウカ	アルルゥ	气力低下	
雷光一闪	トウカ	アルルゥ+ガチャタラ	气力低下	
美しき野兽	ウルトリィ	カルラ	攻击力低下(效果大)	
究极术法	カミュ	ウルトリィ	防御力低下(效果大)	

6.屬性相克

游戏中除了男主角哈克奥罗(ハクオロ)没有属性之外，其他所有角色都有对应的属性。敌人的属性则是随机决定的，不过敌 BOSS 的属性是固定不变的。属性共分火、水、风、土四种，相生相克，光和暗属性是特殊的属性，和属性相克无关。



屬性相克示意

7.奖励点數

过关后角色可获得奖励点数，用该点数可以强化角色的能力，可强化能力分为 3 种：攻击力(回复力)、防御力和术防御力，每名角色提升能力所需点数是不同的。

获得奖励经验值的计算方法为剧情关卡中出战奖励 120，演习中出战奖励 50，在战斗中击破敌人可获得"(敌人 LV–我方 LV)×5"的奖励，最小为 1。只要出战，不论是否被击破都可获得奖励点数。

姓名	攻击力	防御力	术防御力
ハクオロ	60	50	50
テオロ	70	50	70
エルルゥ	50	80	30
ドリィ	70	70	40
グラァ	80	60	40
オボロ	50	60	60
アルルゥ	70	30	50
ベナウィ	70	40	40
クロウ	60	40	50
カルラ	50	70	90
ウルトリィ	80	80	20
カミュ	70	80	40
トウカ	60	50	40
デリホウライ	50	70	70
ゲンジマル	70	60	60

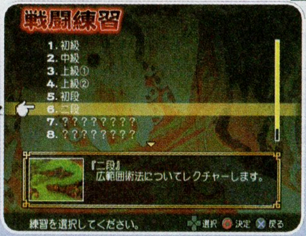


肆 演習



剧情战斗九通过之后，哈克奥罗成为图斯库尔的皇，这之后就会在地点选择画面中出现"演习"的选项，选择之后就会进入专门的演习关卡。完成演习关卡不但能获得经验值，还可得到特殊的奖励道具。演习共分 4 个级别，会随着故事的进行而开启，每个级别中都有数场战斗，选择"演习"后会随机出现其中的某一场战斗。

伍 戦斗演習



在开始菜单时的"战斗演习"可以理解为教学模式，总共有 9 场战斗演习，其中前 7 场会随着剧情的推进而开启。第 8 场战斗演习"スペシャル"需要完成全部道具收集之后才能开启，而第 9 场战斗演习"おまけ"则会在通关之后开启。

陸 通關特典

1.继承所有道具
2.追加战斗演习 9"おまけ"
3.追加特典"场面回想"中的第 90 号动画"《传颂之物 TV 版片头动画》"
4.追加收集品"ハクオロの假面"

“热，好热……身体，像要燃烧一样……水，哪里有水……”哈克奥罗（ハクオロ）在朦胧中似乎听到了一个少女温柔的声音：“已经没事了，安心休息吧~”，伴随这少女甜美的歌声，哈克奥罗再度沉沉睡去。

当哈克奥罗再次恢复意识的时候，虽然身上还是如同撕裂般疼痛，但是总算已经脱离了生命危险。从那个名叫艾露露（エルルゥ）的女孩口中得知自己受了很重的伤，昏倒在森林中……当艾露露问起哈克奥罗的名字时，哈克奥罗却怎么也无法回忆起来，甚至根本想不起来自己究竟是谁。



当天晚上，哈克奥罗迷迷糊糊醒来，感觉到有人在替自己擦拭身体，换药，本来以为是艾露露，可是仔细一看却不是，年纪比艾露露要小，应该是艾露露的妹妹吧~

“这么看来应该是艾露露的妹妹吧，连耳朵和尾巴都很相似……等等！！犬耳和尾巴？！！是装饰么？嗯，看上去很逼真啊，真可爱~艾露露好像也有个一模一样的……”

女孩的耳朵动了一下，尾巴也轻轻摇了起来……

“耳朵会动？！等等，应该是错觉！……尾巴也动起来了？不会吧，难道是真的尾巴？这怎么可能……”

想到这里哈克奥罗的手不自觉的伸向了女孩的尾巴，一把抓住……

女孩的惊叫……接着是抓咬的声音，然后是哈克奥罗的惨叫－－。迷糊中，哈克奥罗又听到了艾露露熟悉的声音：“啊，怎么会这样？请振作一点！！”

当哈克奥罗再次醒来的时候，艾露露已经替他处理好了伤势，并且还端来了香喷喷的食物。哈克奥罗一边吃着艾露露亲手喂到嘴里的“莫洛洛粥”，一边又开始动起邪念（保暖思淫欲么？）

“果然……还是很在意那个耳朵和尾巴，但是又不敢向刚才那样直接抓过去”哈克奥罗一边想着，一边努力克制住不自觉就要伸出去的手。

“那个……艾露露，能稍微过来一下么？”哈克奥罗终于采取了行动。

“哎？什么事情？”露出天真笑容的艾露露毫不知情的靠了过去。

一把抓住！

“哎？！！！不要喵喵喵~~啊喵喵喵~~”艾露露不自觉惊叫起来。

“嗯？这毛茸茸手感……动起来了，在猛烈的摇动，还有这硬硬的尾椎骨……难道说！这尾巴是真的？！”一时间无法接受这个事实的哈克奥罗愣在了那里，当然，手中还紧紧捏着艾露露的尾巴。

艾露露满脸通红，一边尖叫着一边挣扎，不小心将碗里滚烫的莫洛洛粥倒在了哈克奥罗身上……

惨叫！！！——哈克奥罗旧伤未愈又添新伤，不过总算化了解这尴尬的情况。



“真是的！女孩子的尾巴是不可以随便碰的！！”艾露露一边替哈克奥罗处理伤口，一边埋怨。

“啊……我怎么知道……再说，刚才你不要靠过来不就好了？”

“这种事情……怎么可能拒绝，我又不知道你想干什么……”

“对、对不起……”

“算了，其实并没有真的对你生气。”

“说起来，那尾巴原来是真的啊！”

“嗯？？什么真的假的，难道尾巴还有假的么？”

“果然……长尾巴是理所当然的事情，跟我的常识有差别啊……”

“那个，请把面具摘下来吧，要洗脸了~”

“面具？”哈克奥罗用手摸自己的脸，果然碰到了坚硬的东西。但是这个面具就好像生长在脸上一样，无法取掉，尝试了多次，哈克奥罗终于放弃了。





经过一段时间的休养，虽然还没有恢复记忆，但哈克奥罗的身体总算慢慢好了起来，可以下地行走了，艾露露的奶奶图斯库尔（トゥスクル）将“哈克奥罗”这个名字送给他。“哈克奥罗”是图斯库尔死去的儿子的名字，也就是艾露露和阿露露父亲的名字。哈克奥罗穿上艾露露父亲的衣服之后，竟然意外的合身，而且从外貌上看，两人也非常相像，也许正是因为这点图斯库尔才决定将“哈克奥罗”的名字送给他。

哈克奥罗很快就和村子里的人熟悉起来，特别是外号“老爷子”的豪爽大叔铁奥罗（テオロ）更是像亲兄弟一般。虽然关于自己的记忆消失了，但是很多知识依然清晰的存在于哈克奥罗的脑海中，利用这些知识，哈克奥罗指导村民们改造土地，使原本贫瘠的土地变成适合耕种的土壤。

艾露露的妹妹阿露露非常认生，但是在哈克奥罗近似于“怪叔叔 loli 控”般的讨好之下，也渐渐和哈克奥罗亲近起来。至于哈克奥罗和艾露露之间暧昧的关系，似乎除了他们本人之外，所有人都心知肚明。特别是铁奥罗的妻子苏牧（ソポク）经常会拿这个来取笑艾露露。

苏牧：“啊~本来我还担心艾露露晚熟呢~现在看来是不用操这个心了。”

“说什么啊？苏牧姐姐……”艾露露小声的反驳。

“嗯？在说什么？”哈克奥罗依然一副事不关己的表情。

苏牧盯着哈克奥罗看了半天，确认他不是在装傻之后叹了口气，“哎~艾露露，你还真是辛苦啊，这种程度的迟钝，差不多追得上我老公了。”

“哈？什么意思？说我么？”哈克奥罗一脸迷惑的表情（拜托！你的感觉莫非连同记忆一起丧失了么？）。

经过大家辛苦的努力，改善后的土壤种植的莫洛洛果然比之前要好得多，眼看丰收在即，大家都非常高兴。不过，天有不测风云，就在临近收获的时候，一半的耕地却被奇玛玛（キママウ）破坏了。奇玛玛是一种居住在森林里类似猴子的动物，它们经常会破坏田地，偷食农作物，非常可恶。

为了防止奇玛玛再次毁坏田地，哈克奥罗定下策略，决定将森林中的奇玛玛一网打尽。村民兵分两路，一路负责将奇玛玛吸引出来，另一边则由哈克奥罗和铁奥罗守在陷进附近，将落网之鱼一网打尽。

哈克奥罗和铁奥罗两人连续蹲守了3天，都没有见到奇玛玛，不免有些着急。这天正赶上艾露露来送慰问品，铁奥罗看见酒壶立刻两眼放光，一把抢过，咕嘟咕嘟喝了一大口。

“什么嘛！这不是茶水么？我还以为是酒呢~”铁奥罗一脸不满的抱怨着。

“呵呵，苏牧姐姐跟我说了，如果你这么抱怨的话，就要我传话给你‘你脑子里想什么呢？至少在这个时候给我老老实实工作！’以上。”艾露露一边笑得直不起腰一边传话。

“切……知道啦！”铁奥罗听完后摆出一副无可奈何的表情。

“哈哈哈，就连老爷子在老婆面前也这么狼狈阿~”哈克奥罗忍不住说笑两句。

“行啦！你也就现在笑得欢，到时候还不是和我一样。别看我老婆现在这么凶巴巴的，其实当年也像艾露露



一样温柔可爱呢~我告诉你阿，边境的女孩子是会随着年龄的增长而变得凶悍的……”铁奥罗小声告诉哈克奥罗：“你可要小心阿，艾露露再过两年也会……好痛！！”

“哼！！”艾露露对着铁奥罗摆出一副凶巴巴的样子，和苏牧还真有几分神似。

众人正在说笑的当口，突然远处响起了敲锣声，看来奇玛玛已经被赶出森林了。哈克奥罗和铁奥罗立刻作好了战斗准备，同时也让艾露露赶紧找个安全的地方藏起来。

奇玛玛的数量超出了哈克奥罗的估计，两人陷入了苦战之中……就在这危急关头，艾露露突然冲入战场，并且用自己的医术令两人恢复了战斗力！

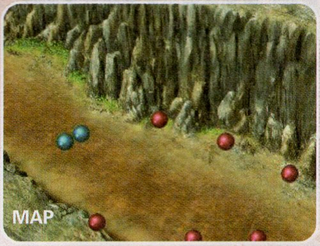
第一戦　招かざる者

胜利条件	全灭キママウ
失败条件	ハクオロ被击破→ハクオロ或エルルゥ被击破(エルルゥ登场后)
可出击角色	ハクオロ、テオロ
可出击人数	2
过关特典	シウネ·ヌクイ

敌人资料

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
キママウ	6	1	48	2	12	6	4	-	シウネ·ケニヤ×2

攻略要点



在一开始的出击准备画面时记得存盘(セーブ)以防万一。第一战难度不大，但是切记不可深入敌群。一开始可保持原地位置或者略微后退，等キママウ主动上前攻击。保持两人集中攻击1个敌人的方法各个击破，待机的时候千万不要背对敌人，可以按L1和R1键调整角色站立的方向。击破一个キママウ后的次回合，エルルゥ会在地图左上出现，可以利用エルルゥ的特技回复HP。

我方　敌方　有道具的障碍物　无道具的障碍物

消灭了奇玛玛之后，再也不用担心庄稼被毁坏了。看着田地里丰收在望的莫洛洛，艾露露和众人一起开怀大笑。

这天村子里来了一名叫作"努万基"的不速之客，他自称为这个国家的皇的儿子。努万基傲慢无理的态度引起了哈克奥罗的不满，就在努万基想要教训教训哈克奥罗的时候，艾露露出现了。原来努万基以前也是村子里的人，是艾露露小时候的玩伴。努万基似乎对艾露露抱有好感，一口一个"我的女人"之类的话，当他得知哈克奥罗就住在艾露露家里时，非常地不高兴。



努万基想把艾露露带回皇宫，艾露露自然不愿意去，努万基情急之下一把抓住艾露露的手，想强行带走艾露露。站在一边的哈克奥罗终于忍不住，出手阻止了努万基……

"贱民！竟然敢对我动手，跟我过不去，那就等于跟我父亲过不去，跟我父亲过不去那就是跟我父亲的兄长过不去，跟我父亲的兄长过不去那就是跟皇帝过不去！"(本段请参考李大嘴名言)

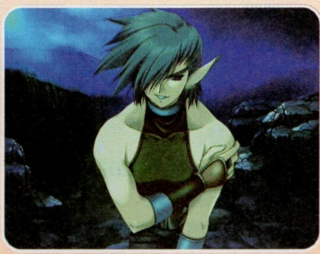
努万基说完，气势汹汹地一拳向哈克奥罗脸上打去。这拳快如闪电，重似千钧，一看就是练家子，被打中之人就算不当场晕倒，也会鼻血长流……可惜，哈克奥罗有些特别，因为他脸上带了个坚硬无比的面具……结果努万基的手臂扭曲成了一个奇怪的角度，在甩下几句狠话之后灰溜溜的逃走了。

经过一段时间的相处，阿露露终于对哈克奥罗消除了戒心，并且亲热的改叫哈克奥罗"爸爸"，似乎哈克奥罗也很受用的样子(终于暴露了loli控本性了么？)。艾露露看到阿露露整天粘在哈克奥罗身上不肯下来，没来由的发了一通脾气，令哈克奥罗摸不着头脑(这人对



loli之外的事情实在是迟钝得可以)。

某天晚上，艾露露哭着叫醒了哈克奥罗，原来图斯库尔被几个黑衣人带走了，哈克奥罗得知后独自追了出去。在路上，哈克奥罗受到一个神秘忍者的伏击，两人大打出手，就在哈克奥罗渐渐力不从心的时候，图斯库尔制止了两人。原来这名忍者名叫胧(オボロ)，是来请图斯库尔帮他妹妹治病的，胧虽然性格鲁莽，



但是对图斯库尔却非常尊敬。在图斯库尔的要求之下，胧只能不情愿的带着哈克奥罗一起前往妹妹的住处。

一路上，哈克奥罗的眼睛都被蒙着，只能感觉到似乎进入了一间非常大的屋子，然后，



哈克奥罗看到了一个非常纤细、惹人怜爱的女孩子——胧的妹妹柚叶(ユズハ)。柚叶从小体弱多病，在一次大病之后虽然保住了性命却双目失明，因此图斯库尔每隔一段时间都会来替柚叶诊断。在图斯库尔的安排下(其实是强行拖走了妹控胧)，哈克奥罗陪柚叶聊天聊得非常愉快，由于柚叶几乎没有出过门，所以对外面的世界非常好奇。临走前，柚叶希望哈克奥罗下次也能一起来看她，并且做了约定。当然，妹控胧对此非常不满，大叫着："你小子下次别再跟过来了!!"

为了接收因战乱而逃亡到村里的士兵，哈克奥罗一边安排他们进行扩大田地的生产，一边传授村民造铁的技术，将造出的铁卖出之后可以换来大家急需的粮食。这期间，努万基又数次来到村子里骚扰艾露露，都被众人赶了回去，恼羞成怒的努万基一怒之下将森林中供奉"主"的神坛破坏了……

夜里，愤怒的"主"来到村子里袭击村民，哈克奥罗为了保护村民不顾艾露露的阻拦冲了出去，但很快就被"主"击倒在地，艾露露奋不顾身的档在哈克奥罗身前。就在"主"准备痛下杀手时，突然下起了倾盆大雨，出人意料的是"主"竟而放过了哈克奥罗，离开了村子。

"主"又陆续袭击了临近的几个村庄，众人拿他丝毫没有办法。哈克奥罗则苦苦思索着为什么那天"主"会突然离开……终于，哈克奥罗发现"主"身上的体毛在平常状态下是刀枪不入的，但是只要碰到水之后，就会失去护身的效果，因此那天被雨淋湿的"主"出于保护自己的本能才迅速离开了村庄。

得知了"主"的弱点之后，众人迅速制定了作战计划：在森林中挖下陷进，注入足够的水，再将"主"引到这里，等"主"落水之后，众人再群起攻之。



第二戦　荒ぶる森の主

胜利条件	将ムティカパ(主)引诱到陷进所在地→击倒ムティカパ(主)
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、テオロ、エルルゥ
可出击人数	3
过关特典	シウネ·ウンヤク

敌人资料

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
キママウ	5	1	48	2	12	6	4	-	シウネ·ケニヤ
ムティカパ	1	3	137	2	22	??	??	攻击无效	-
障碍物	1	2	54	0	0	10	10	异常无效	-
障碍物	1	3	63	0	0	10	10	异常无效	シウネ·ケニヤ
ムティカパ(弱化)	1	3	137	2	22	16	29	水に弱い/斗志の瞳/体毛硬化	シウネ·ケニヤ

攻略要点



出击准备画面时记得给ハクオロ和テオロ装备上之前得到的恢复道具。战斗开始之后，ハクオロ和テオロ向陷阱方向移动，同时可攻击前方的キママウ，注意当角色没有行动原地攻击之后还可以继续移动，利用这点可以比较轻松的消灭キママウ。エルルゥ则可以略微向前，和ハクオロ两人缩短距离，准备随时上去回复体力。初期是无法对ムティカパ造成伤害的，因此尽量不要在原地待太久，要不停向陷进移动。ムティカパ的攻击力较高，初期可造成20以上的伤害(连击的话是30以上)，如果自己实力不足，不必勉强击破所有キママウ。ムティカパ会优先攻击エルルゥ，再加上エルルゥ移动力很低，因此一定要注意保护。将ムティカパ引到陷进区域之后，就进入下半战BOSS战。下半战时，我方全员体力回复，如果之前有脱离战场的同伴也会重新登场。下半战的敌人只有ムティカパ，只要注意回复体力就很容易战胜了，不过依然要记得保护エルルゥ。


将"主"吸引到陷进所在地是本关的重点



终于把"主"击倒了，众人也从鬼门关走了一回。正当艾露露和苏牧替众人包扎的时候，阿露露跑了过来，而且肚子鼓起老高……

"阿露露，那是什么？"艾露露指着阿露露的肚子问。



"孩子，是我和爸爸的孩子……"阿露露回答到。

"啊~原来是孩子啊……你说什么?!！"不止艾露露，所有人的视线一下子集中到了哈克奥罗身上。

"小哥~~厉害啊!！"铁奥罗忍不住说到。

"哈、哈克奥罗先生?!"艾露露显然快要失去理智了。

"等，等一下!！不是我……"哈克奥罗急忙辩解。

这时从阿露露的衣服里传出了小动物的叫声，原来是"主"的孩子，一只白色的小老虎。铁奥罗等人为了防止这个小家伙长大以后伤人，要求现在处死它；阿露露则坚决不同意，并说和这个小家伙约定好了，要当它的妈妈，也许是被阿露露的哭声打动了，艾露露和苏牧等人都站在了阿露露这边。最后还是身为村长的



图斯库尔做出了决定——由阿露露抚养这个小家伙，但是必须保证它不会伤害村民。阿露露给小家伙取名为穆克鲁(ムックル)，真是个奇怪的名字……

努万基又再次来到村子骚扰，这回他把他的父亲，也就是这里的藩主萨桑提(ササンテ)请了过来，并以莫须有的"不许私自造铁"的罪名为由，强行将村里的粮食征收。不过在当天晚上，村民们惊喜的发现被征收的粮食居然又"跑"回来了，究竟是什么人在暗中帮忙呢？

柚叶的病情突然加重了，图斯库尔使用了极为珍贵的紫琥珀才将柚叶从鬼门关中拉回。不过，这也只能暂时抑制柚叶的病情，柚叶还会像这样第二次、第三次的发作，等到紫琥珀用完之时，就回天乏术了。胧得知这一情况后，悲痛欲绝。



原来村里的粮食是胧从皇宫中偷出来的，为了收集更多的紫琥珀，就需要大量金钱，胧再次潜入了皇宫仓库，但是，这次他被人发现了。阻挡在胧身前的是一个名叫贝纳威(ベナウィ)的持枪武士，在贝纳威强劲的实力面前，胧几乎不堪一击，很快就浑身浴血，败下阵来。但是出乎意料的是，完全占据优势的贝纳威居然放过了胧，并没有赶尽杀绝。



"你太弱了，根本不值得我杀。"贝纳威傲慢的话语彻底激怒了胧，胧在心里发誓，一定、一定要超越这个男人！

还是努万基，这回他带着士兵来到村子里耀武扬威，并且把哈克奥罗打到在地，还威胁艾露露跟他回皇宫。努万基无耻的行径激起了大家的愤怒，阿露露更是在一边扔石头砸士兵，结果恼羞成怒的士兵拔出军刀就向着阿露露砍了过去……图斯库尔奋不顾身的档在阿露露身前，受了致命伤，危在旦夕。努万基没有



想到会发生这种事情，面对村民近似于吃人的眼神，仓皇带着手下逃走了。图斯库尔将艾露露姐妹托付给哈克奥罗后安然的睡去了，哈克奥罗同时也肩负起村长的重担，需要代替图斯库尔守护这个村庄。

图斯库尔不幸身亡令村民群情激愤，胧更是将柚叶托付给哈克奥罗之后，孤身前往刺杀努万基。血债血偿！这个时候唯有战斗才能平息大家的怒火，想通这点之后，哈克奥罗不再迷茫，带领大家夜袭藩主城。

另一方面，寡不敌众的胧被敌人包围，危在旦夕……

第三戦　乱

胜利条件	开启正门
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、テオロ、ドリィ、グラア
可出击人数	4
过关特典	シウネ·ヌクイ

敌人资料

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般剑兵	6	2	60	2	12	14	12	-	シウネ·ケニャx3、スリテンユシリ
一般剑兵	1	3	40	2	13	15	13	-	-
一般剑兵	1	4	80	2	13	16	13	-	フムカミの草履
障碍物	7	1	40	0	0	10	10	异常无效	シウネ·ケニャ、スリテンユシリ
障碍物	1	2	66	0	0	10	10	异常无效	シウネ·ケニャ

攻略要点



本关艾露露不会出战，所以在出击时应准备好回复道具。ドリィ和グラア是可以攻击 2~4 格的弓箭手，要好好利用，推荐用ハクオロ和テオロ作前锋阻挡敌人，ドリィ和グラア在后方掩护射击的阵型。守在正门机关处的敌人不会主动攻击，所以将敌人消灭至还剩他一个的时候，可以去把战场上的障碍物清扫一遍，不但可以获得经验值，还可以得到道具。人物升级后体力全恢复，也可以利用这点来回复 HP。击倒最后的守卫后，移动到他所在的位置即可过关。



打开藩主城正门之后，我方大部队冲入城内，哈克奥罗等人则继续向内部突进。眼看被敌人包围的胧就要支持不住，这时哈克奥罗等人终于赶到，救下胧后激战再开!！

第四戦　戻れぬ道

胜利条件	击破ヌワンギ和ササンテ
失败条件	ハクオロ或オボロ被击破
可出击角色	ハクオロ、テオロ、ドリィ、グラア、エルルゥ、(オボロ)
可出击人数	5
过关特典	シウネ·ウンヤク、派手な外套

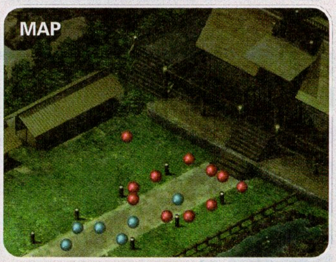
敌人资料

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般剑兵	6	2	60	2	12	14	12	-	スリテンユシリ、シウネ·ケニャ
一般剑兵	2	3	40	2	13	15	13	-	-
一般术兵	2	2	60	2	18	10	22	飞行/死中求活/术法	シウネ·ケニャ、スリテンユシリ
ヌワンギ	1	5	147	3	21	24	18	斗志の瞳/毒攻击/气绝攻击	シウネ·ケニャx2
ササンテ	1	5	199	2	26	24	20	斗志の瞳/战术指挥/混乱攻击	ヒムカミの指轮、シウネ·ケニャ

攻略要点



ヌワンギ和ササンテ的连携攻击威力不小



本关有艾露露登场，所以不用担心回复的问题，在出击整备时装备上上关获得的解毒药。一开始让オボロ稍微往回撤，和我方部队合流后，

分成两队攻击左右两侧的敌人，ドリィ和グラァ一左一右在后方掩护射击。本关会出现敌人的术兵，在术兵接近我方后，争取一口气将其击倒。ヌワンギ和ササンテ的连携攻击具有毒效果，威力不小，如果中毒应使用解毒药。消灭杂兵后先集中攻击ヌワンギ，然后再攻击ササンテ。ササンテ的攻击力很高，建议派防御力最高的ハクオロ正面吸引攻击，其它人从侧面和后面围攻，艾露露每回合给ハクオロ恢复体力即可。

众人成功夺取藩主城，当然接下来必然会遭到朝廷的讨伐。努万基在逃跑时杀掉了想将他作替死鬼的萨桑提，独自逃往皇都。

皇城，因卡拉(インカラ)皇对于弟弟被杀非常愤怒，命令贝纳威前去平乱，务必斩草除根。贝纳威认为人民是国家之本，不应该随便杀戮，但是因卡拉皇根本不听劝告，一意孤行，还将贝纳威打伤。



另一边，哈克奥罗正在指挥村民修复城墙，重新修筑防御工事，同时胧则挑选强壮的村民进行作战特训。哈克奥罗本来打算让艾露露姐妹返回相对比较安全的村庄，但是艾露露怎么也不肯离开，拗不过两姐妹的哈克奥罗只好同意她们留在这里帮助作饭和清扫工作。

贝纳威的进军速度超乎众人的预料，他们居然轻骑直接杀入城中，防御工事完全没有起到效果。贝纳威直接向哈克奥罗发动攻击，在贝纳威强大的实力面前，哈克奥罗无法招架，幸好这时铁奥罗等人赶来助阵，才化解了危机。贝纳威似乎只是想刺探一下军情，眼见一击不中，立刻下令撤离，颇有大将风范。哈克奥罗则命令不许追击，他认为敌人必定作好了伏击的准备。贝纳威见伏击圈套未能奏效，对哈克奥罗的领导能力给予了非常高的评价，认为此人必将成为最大的威胁。



哈克奥罗利用贝纳威重整军势的时间完成了城池的防御部署，另外还把艾露露姐妹介绍给了柚叶，当然艾露露免不了狂吃飞醋，令哈克奥罗头疼不已。

哈克奥罗清点粮仓的时候发现粮食数量莫名减少，前往查看时才发现原来是被穆克鲁偷吃了。现在的穆克鲁已经长得和当年的“主”一样高大，但是这性格嘛，完全的小受型……艾露露为了教训穆克鲁，直接一个手刀劈到穆克鲁鼻子上，穆克鲁连忙躲到阿露露身后寻求保护。正在气头上的艾露露则连阿露露一起教训，穆克鲁刚想替阿露露抱不平，结果艾露露只是瞪了一眼，立刻吓得缩在阿露露身后，再也不敢露头出来。在一边站着的哈克奥罗不禁想起了之前铁奥罗说过的话——“边境的女孩子是会随着年龄的增长而变得凶悍的”，原来，真的是这样阿……



哈克奥罗决定前往邻近的村落拜访，希望能够得到大家的帮助，在路上……

哈克奥罗：“怎么了，艾露露，从刚才开始就坐立不安的样子……”

铁奥罗：“嗯？要小便么？那就去树林那边解决，我们在这里等你。”

艾露露：“不……不是啦。”

铁奥罗：“阿？难道是大的……”

艾露露：“不是的啦！！为什么老往这方面想？”

胧：“你想错啦，老爷子。肯定是骑龙骑的时间太长，屁股痛啦！这东西是骑着不舒服，我有经验的……”

铁奥罗：“哦！原来是这样阿！”

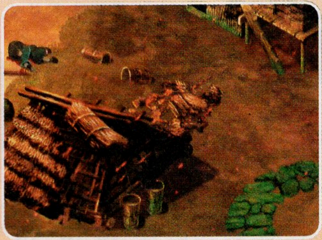
艾露露：“这种事情……哪有?！你们两个不要再说这种奇怪的话了！”

胧：“怎么？这种事情有什么好害羞的？据说骑的时间久了容易得痔疮，艾露露你……”

艾露露：瞪眼！

胧：“啊！！！”(好重的杀气)

众人来到村庄之后，却只看到了被屠杀殆尽的村民和焚毁的房屋，这时贝纳威带领的骑兵队也刚好赶到这里，哈克奥罗误以为是贝纳威所为，率领众人发动了攻击。



敌人资料

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般骑兵	6	3	84	2	18	16	11	斗志の瞳	-
クロウ	1	5	124	2	25	20	13	斗志の瞳/ぶち坏し	シウネ·ケニヤ
ベナウィ	1	5	126	2	24	29	25	斗志の瞳/弓回避/战术指挥	シウネ·ケニヤ
障碍物	1	1	50	0	0	10	10	异常无效	シウネ·ケニヤ
障碍物	1	2	54	0	0	10	10	异常无效	シウネ·ケニヤ
障碍物	1	2	60	0	0	10	10	异常无效	ハルニレの叶
障碍物	1	3	56	0	0	10	10	异常无效	-
障碍物	1	4	64	0	0	11	11	异常无效	シウネ·ケニヤ

攻略要点




阿露露骑着穆克鲁登场，将成为非常强力的角色

初期不要突前，稍微往前移动一点后待机，另可安排一名高移动力角色将下方的障碍物击破获得道具。当敌人骑兵移动至地图中部时(约第3回合)，アルルゥ会出现增援。アルルゥ登场后会发生事件，敌人骑兵移动力变为1格。アルルゥ自身防御力非常高，可放心让アルルゥ冲在最前方。敌人密集的阵型正好适合我方角色发动连携攻击，建议让ドリィ发动，攻击范围非常大。ベナウィ的防御力较高，建议尽量从侧面和后面攻击。总之，本关合理使用连携攻击就会非常容易。

原来之前屠杀村庄的是努万基带领的部队，因卡拉皇则对贝纳威的失败非常不满，努万基乘机挑衅贝纳威，却在贝纳威手下大将库罗(クロウ)面前碰了一鼻子灰……

这天村子里来了一名奇怪的行商人，号称除了人口之外，什么都卖。艾露露好奇的看了看商品，竟然发现不少珍贵的药材。行商人在得知艾露露是药师之后，就开始了热情的推销……



商人：“看~这个药很不错哦，效果一级棒，而且这个东西可不太容易买到呢！”

哈克奥罗：“这个是什么药？”

艾露露脸突然红了起来，说话也变得结结巴巴：“哎？……那个……那是……”

铁奥罗：“什么嘛，原来不知道啊！”

艾露露：“谁说我不知道?！”

铁奥罗：“那你就说啊……”

艾露露：“那个……那个……”

商人：“这个可是很不得了的精力剂哦~”

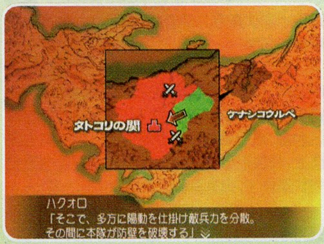
哈克奥罗：“精力剂？有什么效果？”

商人(坏笑)：“嘿嘿嘿……吃了这个之后，保证晚上能让人死去活来~”

哈克奥罗(汗！原来是个卖伟哥的)：“咳，总之……这里很危险，你赶紧离开吧！”

不过这个商人并非一个普通的伟哥贩子，他的真实身份是替雇主打探情报的情报商，这次他是替贝纳威探听关于哈克奥罗的情报。

周围的村落已经陆续加入哈克奥罗的起义军，哈克奥罗认为与其死守，不如出其不意发动攻击。攻击的目标定为塔托哥利关(タトコリの关)，如果能攻下这个关卡，就能够切断敌军的进攻的路线，使战局变得有利起来。哈克奥罗决定安排大军佯攻关卡周围吸引敌人注意，同时自己率领精锐奇袭关卡，务必一举攻占。但是这个作战计划被贝纳威察觉，贝纳威率领手下迅速赶往塔托哥利关。



第五戦 森の娘

胜利条件	击破ベナウィ和クロウ
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、テオロ、ドリィ、グラァ、エルルゥ、オボロ、アルルゥ(援军)
可出击人数	6
过关特典	ゾウヤビ·ンクリ、兵法书

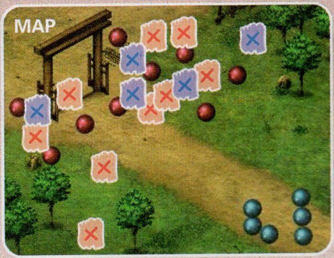
第六戦 タトコリの关

胜利条件	关所破坏→クロウ击破
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、オボロ、(ドリィ、グラァ、エルルゥ、アルルゥ)
可出击人数	6
过关特典	アマム·ウチュ

敌人资料

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般剑兵	4	6	100	2	14	17	14	-	スリテンユシリ 、シウネ·ケニヤ
一般剑兵	2	7	110	2	15	18	15	-	シウネ·ケニヤ
一般弓兵	2	7	110	2	14	15	19	シウネ·ケニヤ	
一般术兵	2	4	80	2	19	11	23	飞行／死中求活／术法	スリテンユシリ、シウネ·ヌクイ
障碍物	8	1	40,50	0	0	10	10	异常无效	シウネ·ヌクイ
障碍物	5	2	54,60,72	0	0	10	10	异常无效	ハルニ レの叶
障碍物	1	3	77	0	0	10	10	异常无效	シウネ·ヌクイ
クロウ	1	9	179	2	27	23	15	斗志の瞳/ぶち坏し	テヌカ ミの指轮、ソヴヤビ·ンクリ

攻略要点




战斗中途发生剧情，贝纳威中了埋伏和库罗分开。

本关前半战比较简单，全是杂兵，以ハクオロ、オボロ和アルルゥ为前锋，ドリィ和グラア在后掩护进攻即可。敌方的两个术兵应当优先击破。本关障碍物非常多，建议将能获得道具的全部击破。注意，只要击破关卡的任何一部分（大门和栅栏）都会发生剧情，贝纳威等人被落石阻挡，只有库罗继续前往关卡。之后击破关卡大门，库罗（クロウ）就会增援登场，因此建议将所有杂兵消灭之后再击破大门。库罗的攻击力虽然较高，但是寡不敌众，只要小心别受到背后攻击即可。

贝纳威因反对因卡拉皇滥杀无辜的举动而被投入大牢，努万基乘机接管了军权，并率领大军杀向哈克奥罗大本营。哈克奥罗派遣部队迂回至努万基大军后侧奇袭，自己则率领少量精锐死守本阵，以求前后夹攻歼灭敌人。

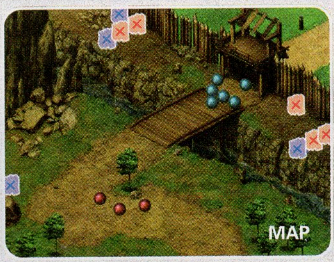
第七戰　ヌワンギ

胜利条件	一定时间内城防御→击破ヌワンギ
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、（ドリィ、グラア、オボロ、テオロ、アルルゥ）
可出击人数	6
过关特典	ゾウヤビ·ンクリ、ヌワンギの铊

敌人资料

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般剑兵	6	6	100	2	14	17	14	-	-
一般骑兵	7	7	132	2	20	19	13	斗志の瞳、シウネ·ケニヤ	
一般弓兵	5	6	100	2	13	14	18	-	シウネ·ケニヤ
一般术兵	2	6	100	2	20	12	24	飞行／死中求活／术法	-
障碍物	6	1	40	0	0	10	10	异常无效	シウネ·ケニヤ、ハルニレの叶
障碍物	2	3	63	0	0	11	11	异常无效	ケウトゥアマン
障碍物	1	5	81	0	0	12	12	异常无效	シウネ·ケニヤ
ヌワンギ	1	8	196	3	22+2	25	19	斗志の瞳／战术指挥／混乱攻击	兵士のトゥバイ、シウネ·ケニヤ

攻略要点




在桥口摆下防守阵型严阵以待即可。

本关出击时选择3名防御力最高的近战型角色，然后加上艾露露和两名弓箭手，近战角色装备回复道具。开战后，敌人援军会不断从地图右下出现，我方只需在桥上死守几个回合即可。让3名近战角色一字排开堵住桥上的通路，弓箭手从后方掩护射击，艾露露则负责游走回复HP。敌人阵型非常密集，如果有机会发动连携攻击的话，千万不要错过。本关地图上有许多障碍物，且只出现在前半战，所以需要派遣高移动角色赶在敌人尚未到达桥头时击破，推荐オボロ和アルルゥ，アルルゥ拥有破坏特技，基本上一击就可击破障碍物。防守一定回合后就自动进入后半战，敌杂兵全部撤离，只剩ヌワンギ一人，没有难度，群殴即可。

努万基被哈克奥罗擒获，哈克奥罗让艾露露决定如何处置努万基。

艾露露："漂亮的衣服、昂贵的饰物，这些我都不需要，我想要的幸福，只是能够和大家在一起，这样就足够了……努万基所说的幸福，我根本不需要。"艾露露解开了努万基手上的绳子，"我并不恨你……对于小的时候，曾经喊着'奶奶'的努万基……没有办法去恨你……所以，再见吧（さよなら，日语中带有永别的意思）……"



被艾露露放走的努万基并没能活着回到皇都，在路上努万基被准备投靠起义军的士兵杀死。

经此一役后，起义军势如破竹向皇都进攻，沿路各地藩主也纷纷加入起义军的行列，皇都的攻陷只是时间问题。不过，还有一个对手哈克奥罗必须要亲自面对，那就是贝纳威……

第八戰　皇都侵攻

胜利条件	击破クロウ
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、ドリィ、グラア、オボロ、テオロ、アルルゥ
可出击人数	7
过关特典	ケウトゥアマン、金刚钟

敌人资料

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般弓兵	3	8	120	2	14	16	19	-	シウネ·ケニヤ
一般剑兵	4	8	120	2	15	19	15	ソヴヤピ·ンクリ x 2	
一般剑兵	3	9	130	2	16	20	16	-	-
一般术兵	1	7	110	2	21	13	25	飞行／死中求活／术法	シウネ·ケニヤ
クロウ	1	10	193	2	27	23	16	斗志の瞳/ぶち坏し	テヌカミの护符、シウネ·ケニヤ
障碍物	5	1	40,50	0	0	10	10	异常无效	シウネ·ケニヤ x 2、ハルニレの叶

攻略要点



本关可派遣我方所有角色上阵，因此难度不高。一开始就向前突击，在道路前方并排的3个障碍物附近展开战斗，利用障碍物可有效阻止敌人前进，避免出现被包围的情况。消灭杂兵后，记得击破障碍物获得道具。攻击クロウ时最好将他包围起来，免得我方低防御力角色出现危险。

第九戰　决战

胜利条件	击破ベナウィ
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、ドリィ、グラア、オボロ、テオロ、アルルゥ
可出击人数	7
过关特典	スリテンユシリ、育毛剤

敌人资料

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般剑兵	6	9	130	2	16	20	16	-	スリテンユシリ
一般弓兵	3	9	130	2	15	17	20	-	スリテンユシリ
一般骑兵	2	9	156	2	21	21	14	斗志の瞳	シウネ·ケニヤ x 2
一般术兵	2	8	120	2	21	13	25	飞行／死中求活／术法	シウネ·ケニヤ、ソヴヤピ·ンクリ
ベナウィ	1	11	210	2	27	33	29	斗志の瞳／弓回避／战术指挥	クスカミの护符、シウネ·ケニヤ
障碍物	3	1	40,55	0	0	10	10	异常无效	紫琥珀の灵药、シウネ·ケニヤ

攻略要点





本关难度稍大，因为战场很小，敌人很多，所以无法排出有效的阵型，经常会陷于混战之中。出击准备时给ドリィ和グラア装备增加气力的道具，如果还有剩余的也可以给オボロ和ハクオロ装备上，エルルゥ和ハクオロ必须带上回复体力的道具。战斗开始后，ドリィ和グラア使用道具增加气力，待敌人出现密集阵型时立刻发动连携攻击，这是本关能否轻松取胜的关键所在(如果ハクオロ和オボロ的气力较高，也可以再次追加连携攻击)。接下来就是尽量快速击破杂兵，然后全力对付ベナウィ，注意ベナウィ的攻击力很高，绝对不要背朝ベナウィ，否则很可能被秒杀。

ドリィ和グラア发动连携攻击是本战的关键技巧。

贝纳威战败，皇宫被攻陷已不可避免。愚昧的因卡拉皇完全不清楚皇都已经被攻陷的事实，直到贝纳威来到他面前，告诉他失败已成定局，无路可退。贝纳威希望因卡拉能够像一国之君那样体面的自刎，但胆小的因卡拉皇却还在期望着能有奇迹发生，贝纳威只得尽臣子最后的职责，亲手送因卡拉皇归西，然后在皇座前自刎……就在贝纳威准备自刎之际，哈克奥罗等人赶到了皇宫阻止了贝纳威，哈克奥罗希望贝纳威能够继续尽一名臣子的责任，辅佐他管理这个国家。

另一边，欧卡米亚凯(オンカミヤムカイ)王国内，国王瓦贝(ワ一ベ)已经得知了哈克奥罗将国家定名为"图斯库尔"的消息，为了确认这个新的君主究竟是个什么样的人，瓦贝决定派遣使节团前往。出人意料的是，欧卡米亚凯王国公主乌露托利(ウルトリィ)居然以巫女的身份主动要求前往。



哈克奥罗没有想到，成为皇之后居然会有这么多政务需要处理，而且还得天天面对贝纳威那张一点不懂变通的扑克脸，每当哈克奥罗接近崩溃的抱怨"为什么要我来当这个国家的皇？"的时候，贝纳威就会冷静的回答："因为您带领人民起义，难道您想丢下人民不管，任由战乱继续发生下去么？"有时候哈克奥罗真的后悔为什么当初要阻止贝纳威自杀。除了政务之外，手下的两个活宝胧和库罗也没有让人省心过。这两人是典型的八字相冲，不管什么事情总是会站在对立的立场上，然后两人就开始在哈克奥罗面前大打口水战(是真正的互相吐口水那种－－)，令哈克奥罗头大无比……

铁奥罗和苏牧等人决定返回边境的村庄，因为那里是他们的故乡，哈克奥罗同样对那里充满眷恋，但是身为皇的责任却令他不能离开皇都。于是只好约定有空的话就回边境之村与大家畅饮。

欧卡米亚凯是以"调停者"自居的古老国家，与其说是国家，不如说是"解放者"总部更加合适一些。解放者是这里的人们所信奉的大神的名字，人们从一生下来就是解放者的信徒。"调停者"则是担当着协调国家之间的争端，防止战争出现的任务。

欧卡米亚凯使者乌露托利公主为了寻求和平而来，这也正合哈克奥罗的意愿，于是哈克奥罗热情的邀请乌露托利公主在这里多住几天。哈克奥罗返回卧室的时候居然惊奇的发现床上睡着一个爆乳小loli(OTL)……原来这只loli是偷偷跑过来玩的乌露托利的妹妹卡缪(カミュ)。卡缪和阿露露这两个精灵古怪的小家伙很快就混熟了，经常和穆克鲁玩在一起。对此乌露托利非常感谢哈克奥罗，因为卡缪从小就没有什么朋友，像现在这么开心的笑容已经很久没有看见过了。



这天，卡缪等几个小鬼在商量着给大家取昵称的事情……

卡缪："阿露露的话，就叫'小阿露'好了；嗯～大叔嘛，大叔的名字是哈克奥罗，那么就叫'哈克哈克'或者'奥罗奥罗'怎么样？"

哈克奥罗："别－我的话就算了吧……(哈克哈克－－这么叫的话我干脆死掉好了)"

卡缪："嗯～柚叶的话，就叫'小柚'好了！"

柚叶："那～艾露露姐姐的昵称叫什么呢？"

卡缪："艾露露……嗯～艾路……艾路……啊，叫什么好呢？"

阿露露："艾伦加(エルンガ－，传说中住在厕所的祸日神，将正在入厕的人灌肠OTL)"

艾露露暴走中……追着阿露露满屋子跑。

柚叶："呵呵……那么哥哥的昵称应该叫什么呢？奥波罗、奥波罗(胧的日文发音为奥波罗)……奥波奥波？或者波罗波罗？"

哈克奥罗："别！千万别这么叫你哥哥……(要是胧听见柚叶这么叫他，估计他非当场自杀不可)"

快乐的日子总是短暂的，很快乌露托利和卡缪就要返回欧卡米亚凯了，卡缪非常舍不得阿露露和柚叶她们，但是相信她们很快就会再见面的。

兵力10倍于图斯库尔的西方大国西肯利贝查姆(シケリペチム)突然发动了袭击，面对兵力上的绝对劣势，哈克奥罗决定采用诱敌深入，强夺军粮的策略应战。

第十戦　シケリペチウム军侵攻阻止

胜利条件	ウオプタル全灭
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、ドリィ、グラア、オボロ、ベナウィ、クロウ、アルルゥ
可出击人数	8
过关特典	ケウトゥアマン、金刚扇

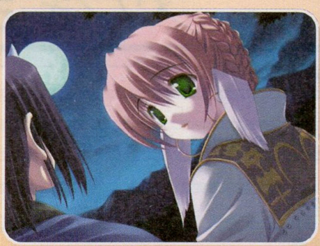
敌人资料

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
ウォプタル	6	1	107	0	7	7	5	-	アマム・ウチュx2、シウネ・ケニャx3、ハルニレの叶
一般剑兵	1	10	210	2	31	22	22	斗志の瞳/会心の技/烈火の技	-
一般剑兵	1	9	130	2	16	20	16	-	-
一般弓兵	1	9	130	2	15	17	20	-	-
障碍物	1	20	216	0	0	19	19	异常无效	シウネ・ケニャ

攻略要点

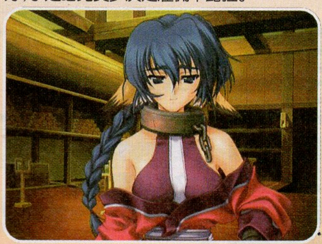
本关非常简单，只需要将骑龙运输队全灭即可过关。运输队的能力很低，且不会攻击，只会逃走，消灭剩最后一只时，可将其包围，限制它的移动，等把其他敌人全灭后再干掉即可。

击退了西肯利贝查姆的攻击，暂时化解了危机，不过西肯利贝查姆的皇尼维尔(ニウェ)显然不肯善罢甘休。这天晚上库涅卡门(クンネカムン)国的皇库娅(クーヤ)悄悄拜访了哈克奥罗，从库娅口中哈克奥罗得知了库涅卡门国所信奉的大神并非之前提到的解放者，而是"伟大之父"，相对的他们自称为"忠实者"。库娅告诉哈克奥罗，伟大之父是造物主，而解放者则是吞噬创世主的祸日神。虽然库娅的话让哈克奥罗有些摸不着头脑，但是对库娅率直的性格哈克奥罗却非常有好感，库娅和哈克奥罗约定下次再见面继续聊天。



从欧卡米亚凯派来的国师竟然是乌露托利和卡缪，真是令人意想不到，不管怎么说，大家能够再次相聚总是美好的事情。

突如其来的暴风雨给国家造成了不小的损失，另外还有一件事情令哈克奥罗感到难办：一艘纳・托库(ナ・トゥンク)的运奴船在暴风雨中沉没，生还者只有一名名叫卡露拉(カルラ)的御姐，但是这名御姐却拥有令人惊异的强横武技，尽管卡露拉的身份还有很多谜团，但是现阶段战斗力哪怕是再增加一点都好，于是哈克奥罗决定雇佣卡露拉。



就在哈克奥罗准备和周边诸国的代表签署和平协议的时候，不知从哪里来的敌人突袭了皇都，幸亏铁奥罗拼死赶来报信，否则众人必将被打得措手不及。

第十一戦　特攻

胜利条件	敌军全灭
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、カルラ、(ドリィ、グラア、オボロ、ベナウィ、クロウ、アルルゥ)
可出击人数	7
过关特典	スリテンユシリ

敌人资料

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般骑兵	6	11	180	2	22	22	15	斗志の瞳	シウネ・ケニャx4
一般术兵	2	12	160	2	23	15	27	飞行/死中求活/术法/气力低下	トゥレプの茎、シウネ・ケニャ
一般骑兵	1	12	288	2	36	30	20	斗志の瞳/会心の技/烈火の技/贯通攻击/护身呼吸法	トゥレプの茎
障碍物	1	1	40	0	0	10	10	异常无效	-
障碍物	1	3	63	0	0	11	11	异常无效	水命丹
障碍物	1	10	140	0	0	14	14	异常无效	トゥレプの茎

攻略要点



本关作战区域较小，而且敌人全部为骑兵，因此建议派出两名弓箭手和ベナウィ出击，其他选择高防御力角色。以地面的陷阱为掩护，将敌人阻挡在陷进之后进行攻击，等敌人密集之后，可以发动连携攻击造成巨大伤害。要小心敌人 LV12 的那个骑兵，攻击相当高，优先击破。还剩 1 个敌人时可安排一名角色到左上角攻击障碍物取得道具，右边的障碍物则只能靠弓箭手击破。

老爷子的故乡，也就是艾露露她们生活的地方，最先受到敌人的猛攻，大家没有选择逃避，而是奋死抵抗，同时派老爷子赶往皇都报信……多亏铁奥罗及时赶到，大家才守住了皇都，但是谁都没有发现，铁奥罗早已身受重伤，在完成了这最后的使命之后，老爷子永远的睡去了。边境之村，大家的故乡，也成为了一片焦土，幸存者为零……

突袭的敌人来自库查·凯查（クッチャ·ケッチャ）王国，哈克奥罗带领大军向库查·凯查进发！在平原地带，过于深入的哈克奥罗军中了敌人的埋伏，库查·凯查皇奥利卡刚（オリカカン）不知道为什么将哈克奥罗称为拉库夏因（ラクシャイン），并一口咬定他是背叛自己的义弟。



第十二戦　エヴェンクルガの女

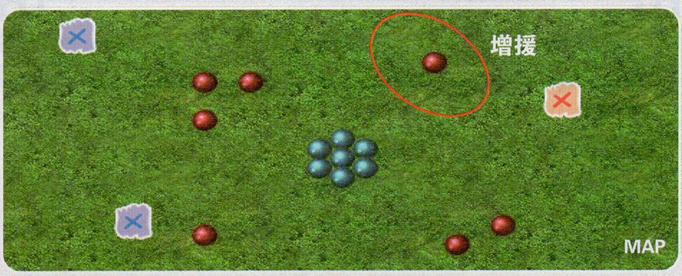
胜利条件	オリカカン击破→オリカカン、トウカ击破
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、(カルラ、ドリィ、グラア、オボロ、ベナウィ、クロウ、アルルゥ)
可出击人数	7
过关特典	タラチ·タムヒト

敌人资料

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般骑兵	4	12	192	2	22	23	15	斗志の瞳	スリテンユシリ×2、シウネ·ケニャ
一般骑兵	1	13	204	2	23	24	16	斗志の瞳	-
一般骑兵	1	12	288	2	36	28	20	斗志の瞳／会心の技／烈火の技／贯通攻击／护身呼吸法	-
オリカカン	1	13	381	3	27	50	16	斗志の瞳／报复の技／ムアの加护	クスカミの指轮、シウネ·ケニャ
障碍物	1	3	63	0	0	11	11	异常无效	シウネ·ケニャ
障碍物	1	5	81	0	0	12	12	异常无效	-
障碍物	1	15	171	0	0	17	17	异常无效	シウネ·ケニャ、フムカミの御魂

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般剑兵	2	12	160	2	17	22	17	-	-
一般弓兵	1	12	160	2	16	19	21	毒攻击	ハルニレの叶
一般术兵	1	13	170	2	24	16	28	飞行／死中求活／术法／气力低下	-
オリカカン	1	13	381	3	27	50	16	斗志の瞳／报复の技／ムアの加护	
トウカ	1	14	234	4	26	29	29	会心の技／近接回避	夜神乐の鼓、シウネ·ケニャ

攻略要点



本战地形为平原，没有任何障碍，因此敌人的骑兵可发挥最大的威力。由于一开始我方便处于被包围的状况，如果角色足够强大，可以分散兵力各个击破，如果实力稍差，则应该发挥团队优势，选择从左下方进行突破。**オリカカン**可以使用范围魔法攻击，不要多名角色同时站在他的正前方。击倒**オリカカン**后，**トウカ**会带着 4 名杂兵登场，同时**オリカカン**以一半 HP 状态复活，先集中击倒**オリカカン**后再攻击**トウカ**，注意**トウカ**的连击数非常高。

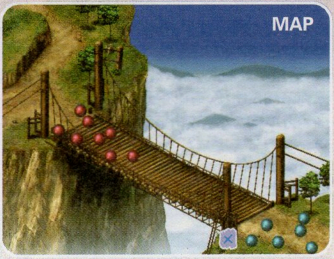

オリカカン会使用大范围魔法攻击，千万要当心。

第十三戦　桥の上での死斗

胜利条件	トウカ击破
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、(カルラ、ドリィ、グラア、オボロ、ベナウィ、クロウ、アルルゥ)
可出击人数	6
过关特典	トゥレプの茎

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般骑兵	3	13	204	2	23	24	16	斗志の瞳	シウネ·ケニャ×3
一般弓兵	2	13	170	2	17	20	22	毒攻击	スリテンユシリ、ソヴヤピ·シクリ
一般术兵	2	13	170	2	24	16	28	飞行／死中求活／术法／气力低下	ソヴヤピ·シクリ
トウカ	1	14	234	4	25	29	29	会心の技／近接回避	阳炎丹、シウネ·ケニャ
障碍物	1	20	264	0	0	19	19	异常无效	シウネ·ケニャ、ハリセン

攻略要点



本关比较简单，安排 3 名高防御的近战形角色堵住桥面，后面配合 2 名弓箭手和艾露露支援，很快就能消灭敌人。注意桥头的障碍物一定要击破，有道具ハリセン。最后，敌人的弓箭手有一定机率令我方中毒，中毒之后可以靠艾露露的药术解毒。

在战斗中哈克奥罗捉住了一个艾文库鲁加族战士——藤香（トウカ），藤香虽然是个女子，但是却非常有武人的风范，并不是坏人，只是不知道为什么，藤香和库查·凯查皇一样，一口咬定哈克奥罗就是叫作拉库夏因叛徒。哈克奥罗由于失去了以前的记忆，自己也不禁怀疑是否真的如藤香所说的那样，想到这里哈克奥罗心情烦闷无比，只能借酒消愁。这时候艾露露温柔的安慰令哈克奥罗恢复了自信，然后皆着酒劲，假面大叔推倒了艾露露－－



接下来……除了 kiss 之外，什么都没有发生，真的什么都没发生哦~说起来，这两人都是感情迟钝的典型，经历了那么多风风雨雨，直到今天，两人才有了第一次亲密接触，可喜可贺，可喜可贺阿！

接下来，是给予库查·凯查最后的打击，了解恩怨的时候了。

第十四戦　伪りの真实

胜利条件	ハクオロ到达目的地→オリカカン击破
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、(カルラ、ドリィ、グラア、オボロ、ベナウィ、クロウ、アルルゥ)
可出击人数	6
过关特典	タラチ·タムヒト、トゥレプの茎

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般骑兵	2	12	192	2	22	23	15	斗志の瞳	
一般骑兵	1	12	288	2	36	30	20	斗志の瞳／会心の技／烈火の技／贯通攻击／护身呼吸法	
オリカカン	1	16	402	3	28	??	??	斗志の瞳／报复の技／ムアの加护	シウネ·ケニャ
障碍物	1	2	66	0	0	10	10	异常无效	シウネ·ケニャ
障碍物	1	7	99	0	0	13	13	异常无效	土甲丹
障碍物	1	10	126	0	0	14	14	异常无效	タラチ·タムヒト、シウネ·ケニャ

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般骑兵	5	12	192	2	22	23	15	斗志の瞳	ソヴヤピ·ンクリ、トゥレプの茎×2、シウネ·ケニャ
一般骑兵	1	12	288	2	36	30	20	斗志の瞳／会心の技／烈火の技／贯通攻击／护身呼吸法	-
オリカカン	1	16	424	3	33	52	17	斗志の瞳／报复の技／ムアの加护	烈破枪、シウネ·ヌクイ
障碍物	1	7	121	0	0	13	13	异常无效	シウネ·ヌクイ
障碍物	1	10	182	0	0	14	14	异常无效	双蛇刀、シウネ·ケニャ
障碍物	1	30	306	0	0	24	24	异常无效	トゥレプの茎

攻略要点





由于前半战任务是逃跑，所以出击时给**ハクオロ**装备增加移动力的道具；后半战战场为水地，**アルルゥ**的能力会被减弱不少，所以本战最好不要派**アルルゥ**出战；另外全员装备回复HP的道具，后半战敌人实力很强。前半战比较简单，**ハクオロ**一直向下跑往目的地，我方杂兵则堵住道路，阻拦敌人前进。此时**オリカカン**是无敌状态，即便攻击也没有效果。**ハクオロ**逃跑时可顺便把沿路的障碍物击破获得道具，较难的是地图右侧远端的障碍物，如果**ハクオロ**能力有限，干脆放弃好了。

后半战**ウルトリィ**会加入我方，注意左下的障碍物一定要击破，可以得到道具双蛇刀。开战后我方向上移动合流，千万不要孤军深入，摆好阵型之后等待敌人到达。注意敌骑兵的攻击很强，尽量不要侧面或背后挨打，**ウルトリィ**的法术有范围攻击技，可以充分利用，另外**ウルトリィ**和**カルラ**的连携攻击范围也很大，效果非常不错。

本关通过后可以选择进行“演习2”。

库查·凯查皇中了某人的催眠术，误以为哈克奥罗就是拉库夏因，因此才发动了这场战争，就在库查·凯查皇要说出那人的名字时，却被毒箭暗杀了。原来这一切都是某人在暗中指使的，究竟会是谁？



藤香得知真相之后一定要以死谢罪，哈克奥罗被逼无奈只好答应让藤香为自己效力。但是，哈克奥罗很快就发现自己犯了一个大错误，非要担当贴身侍卫的藤香几乎是形影不离的跟着哈克奥罗，甚至连洗澡、睡觉都不放过，哈克奥罗只要一睁开眼睛就能看到藤香：“天哪！！！”

纳·托库的人民因不堪忍受暴政而发动了起义，得知这个消息后的卡露拉对哈克奥罗威逼色诱，请哈克奥罗支援纳·托库的起义军。哈克奥罗被逼无奈，只好带着众人悄悄前往纳·托库。

第十五戦　ギリヤギナの剑奴

胜利条件	敌全灭
失败条件	ハクオロ或デリホウライ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、カミュ、カルラ(アルルゥ、ウルトリィ、トウカ)
可出击人数	6
过关特典	ハルニレの叶

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般剑兵	5	14	180	2	18	23	18	シウネ·ケニャ×2	
一般弓兵	3	14	180	2	17	20	22	毒攻击	シウネ·ヌクイ
一般术兵	2	14	180	2	24	16	28	飞行／死中求活／术法／气力低下	ソヴヤピ·ンクリ×2
一般剑兵	1	15	285	2	34	30	25	斗志の瞳／会心の技／烈火の技／护身呼吸法／气绝攻击	土甲丹、シウネ·ヌク

攻略要点



由于我方角色可做远程攻击的不多，因此出击时建议带上**ウルトリィ**，另外给至少两名角色装备“××指轮”，以便使用远程魔法攻击。保证**デリホウライ**不被击破快速与其合流是本关的重点，因此如何快速突破地图上只容一人通过的狭窄通道就非常重要了。**デリホウライ**方由我方杂兵3人一排阻挡敌人前进，**デリホウライ**则后退避免受到攻击；我方快速移动至通道处，配合魔法的远程攻击最快速度将守在那里的两个敌人消灭，然后向下合流。注意，敌人LV15的剑兵攻击力较高，建议优先击破。



快速突破这里是本关的关键所在。

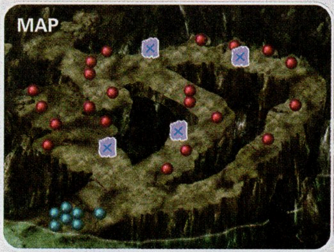
原来起义军的首领迪利霍莱(デリホウライ)就是卡露拉的弟弟，难怪卡露拉坚持要帮助他们呢。为了尽快结束战斗，哈克奥罗决定从地下水路突袭纳·托库的皇宫，直捣黄龙！

第十六戦　潜入

胜利条件	我方到达目的地
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、デリホウライ、カルラ(アルルゥ、カミュ、ウルトリィ、トウカ)
可出击人数	7
过关特典	紫琥珀の灵药

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
キママウ	9	15	182	2	26	27	14	混乱攻击／气绝攻击	スリテンユシリ
キママウ	2	16	192	2	27	28	15	混乱攻击／气绝攻击	ソヴヤピ·ンクリ
デグカパ	10	10	140	1	24	24	24	混乱攻击／气绝攻击／异常无效	ソヴヤピ·ンクリ、水命丹×2、阳炎丹、土甲丹、ハルニレの叶
障碍物	1	5	99	0	0	12	12	异常无效	ソヴヤピ·ンクリ
障碍物	1	10	182	0	0	14	14	异常无效	フムカミの奇御魂
障碍物	1	13	187	0	0	16	16	异常无效	シウネ·ヌクイ
障碍物	1	15	171	0	0	17	17	异常无效	シウネ·ヌクイ

攻略要点



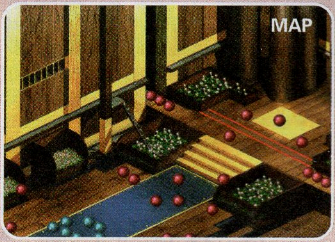
本关敌人较多，虽然攻击力不是很高，但是会附带混乱和气绝效果，所以出击时请带上相应的恢复道具。另外两个魔法师和两个“××指轮”的配置也是必须的，万一前锋中了气绝效果就只能靠后方发动攻击了。先保持密集阵型全灭所有**キママウ**，然后再对付不会移动的**デグカパ**。**デグカパ**射程为4格，建议先在射程外待机，然后一口气击破。全灭敌人后前往目的地就可过关，虽然不用全灭敌人也可过关，但是为了经验值还是建议全部干掉。

第十七戦　カルラゥアツゥレイ

胜利条件	スオンカス击破
失败条件	ハクオロ或カルラ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、デリホウライ、カルラ(アルルゥ、カミュ、ウルトリィ、トウカ)
可出击人数	7
过关特典	ハルニレの叶、血染めの带

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般剑兵	6	16	200	2	19	25	19	-	-
一般弓兵	4	16	200	2	18	22	23	毒攻击	シウネ·ケニャ、阳炎丹
一般剑兵	1	17	210	2	20	26	20	-	-
一般术兵	3	17	210	2	19	23	24	飞行/死中求活/术法/气力低下	シウネ·ヌクイ
スオンカス	1	18	488	3	40	46	53	斗志の瞳/近接回避/战术指挥/混乱攻击	覇阵、シウネ·ヌクイ
一般剑兵	4	17	210	2	20	26	20	トゥレプの茎、ハルニレの叶	
一般弓兵	2	17	210	2	19	23	24	毒攻击	ソヴヤピ·ンクリ
障碍物	1	10	196	0	0	14	14	异常无效	-

攻略要点



本关的难度较之前要高一些，出击时请带上解毒药和回复混乱的药。一开始的杂兵比较容易对付，消灭之后走上楼梯，会出现一道栅栏将前面的道路封死，同时从两边各出现3个敌人杂兵增援。由于栅栏对面的**スオンカス**和2个弓箭手都是远程攻击型，所以应该暂时远离栅栏，等增援的敌人自己过来送死。**スオンカス**的攻击附带混乱效果，弓箭手的攻击附带毒效果，如果不幸多人同时中异常状态，可以尝试艾露露姐妹的连携攻击，为HP和异常状态全回复。**スオンカス**的攻击和防御都非常高，在攻击的时候一定要小心，能发动必杀技就尽量用必杀技攻击。

成功帮助起义军获得了胜利之后，众人返回了图斯库尔。不过在哈克奥罗外出期间，城里也发生了一些不寻常的事情。皇城仓库被盗，库罗和胧在风月街查明线索之后，贝纳威率领众人追击被盗物品的下落。



第十八戦　追迹

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可出击角色	ドリィ、グラァ、オボロ、ベナウィ、クロウ
可出击人数	5
过关特典	シウネ·ウンヤク、食べかけの果实

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般剑兵	2	11	150	2	17	21	17	-	-
一般剑兵	1	12	240	2	32	27	23	斗志の瞳/会心の技/烈火の技	-
一般骑兵	1	11	180	2	22	22	15	护身呼吸法/气绝攻击 斗志の瞳	シウネ·ケニャ
一般骑兵	1	12	192	2	22	23	15	斗志の瞳	シウネ·ケニャ
一般弓兵	2	10	140	2	15	17	20	-	-
一般术兵	1	10	140	2	22	14	26	飞行/死中求活/术法	トゥレプの茎
ゴムタ	1	12	288	2	30	30	20	护身呼吸法/气绝攻击/混乱攻击	シウネ·ヌクイ
ノポン	1	13	306	2	31	33	21	ムアの加护/死中求活/水の术法	练气の兜、シウネ·ヌクイ
障碍物	8	8	96	0	0	13	13	异常无效	トゥレプの茎x2、ソヴヤピ·ンクリx2、鬼灯崩

攻略要点



本战我方只有5人应战，且没有回复角色，所以每人都带上回复道具，另外敌人可造成气绝和混乱，相应的回复道具也需要准备好。**ゴムタ**和LV12的剑兵会造成异常状态，优先击破，其他敌人不足为惧。注意，务必把可以得到道具的障碍物都击破，本关可获得道具"鬼灯崩"。

第十九戦　灭びし国の皇女

胜利条件	ゴムタ、ノポン、カムチャタール击破
失败条件	我方全灭
可出击角色	ドリィ、グラァ、オボロ、ベナウィ、クロウ
可出击人数	5
过关特典	ケウトゥアマン、十德工具

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
キママウ	2	11	144	2	22	21	11	-	-
キママウ	2	12	153	2	23	22	12	混乱攻击	-
ゴムタ	1	13	306	2	31	31	21	护身呼吸法/气绝攻击/混乱攻击	シウネ·ケニャ
ノポン	2	12	288	2	30	32	20	ムアの加护/死中求活/水の术法	アマム·ウチュx2
ノポン	1	14	324	2	31	33	21	ムアの加护/死中求活/水の术法	シウネ·ケニャ
カムチャタール	1	15	342	2	32	27	22	斗志の瞳/战术指挥/报复の技/异常无效	シウネ·ヌクイ
障碍物	1	9	143	0	0	14	14	异常无效	シウネ·ヌクイ

攻略要点



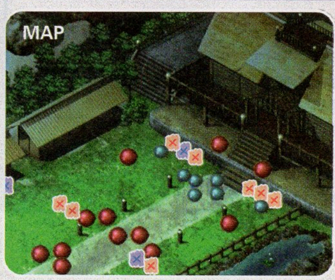
本关难度比上关稍高，可以考虑给**ドリィ**和**グラァ**装备提升气力的道具。开战后在原地摆好阵型，等待敌人进攻，敌人密集之后可使用**ドリィ**和**グラァ**的连携攻击。首先应优先击倒**ゴムタ**，然后再攻击其他杂兵，**カムチャタール**和**ノポン**正体靠近后，先攻击**ノポン**，因为他有范围攻击魔法，最后围攻**カムチャタール**即可。

第二十戦　残してきた想い

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
可出击角色	ドリィ、グラァ、オボロ、ベナウィ、クロウ
可出击人数	5
过关特典	紫琥珀の灵药、六角の发留め

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般弓兵	2	10	140	2	15	17	20	-	-
一般剑兵	3	13	255	2	33	28	24	斗志の瞳/会心の技/烈火の技/护身呼吸法/气绝攻击	-
キママウ	2	12	153	2	23	22	12	混乱攻击	-
自动デグカパ	2	11	150	1	25	25	25	气绝攻击/混乱攻击/气力低下/异常无效	シウネ·ケニャx2
ゴムタ	1	14	324	2	31	31	21	护身呼吸法/气绝攻击/混乱攻击	シウネ·ヌクイ
ノポン	1	15	342	2	32	35	22	ムアの加护/死中求活/水の术法	シウネ·ヌクイ
カムチャタール	1	16	360	2	38	27	22	斗志の瞳/战术指挥/报复の技/异常无效	疾风、シウネ·ウンヤク
障碍物	10	8	96,108	0	0	13	13	异常无效	ハルニレの叶 ソヴヤピ·ンクリ
障碍物	1	17	168	0	0	18	18	异常无效	香辛料

攻略要点



开战后先将后方和侧方的**キママウ**击破，然后再攻击下方的敌人。**自动デグカパ**射程为4格，但HP不高，可以在一回合内击破。另外，本关的障碍物非常多，要想取得所有道具有些难度，建议派**クロウ**前往下方攻击障碍物。**カムチャタール**的攻击力很高，要小心。



原来盗贼是因卡拉皇的女儿卡穆查塔尔（カムチャタール），不过念在她是为了替店里的女孩赎身才不得不这么做，贝纳威最后还是放过了她们。另外，库罗似乎和卡穆查塔尔的关系不太一般……

经过调查，终于查明是谁煽动库查·凯查皇来进攻图斯库尔的了，原来是尼维尔（ニウェ），西肯利贝查姆国的皇。为此，哈克奥罗下令从树海突破，远征西肯利贝查姆。

第二十一戦　暁を乱す者

胜利条件	敌全灭
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、アルルゥ、トウカ、(ドリィ、グラア、オボロ、ベナウィ、クロウ、カルラ、カミュ、ウルトリィ)
可出击人数	8
过关特典	紫琥珀の灵药

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般剑兵	3	16	200	2	19	25	19	-	-
一般弓兵	4	16	200	2	18	22	23	毒攻击	-
一般术兵	3	18	220	2	26	18	30	飞行/死中求活/术法/气力低下	ハルニレの叶
一般骑兵	2	17	252	2	25	27	18	斗志の瞳/贯通攻击	-
一般骑兵	1	17	378	2	39	33	23	斗志の瞳/会心の技/烈火の技/贯通攻击/护身呼吸法/气绝攻击	-
一般骑兵	1	20	288	2	26	29	19	斗志の瞳/贯通攻击	シウネ·ヌクイ
障碍物	18	7	88,110	0	0	13	13	异常无效	スリテンユシリ、ハルニレの叶、ソヴヤピ·ンクリ、シウネ·ヌクイ、トウレプの茎、嘂狂牙
障碍物	1	25	377	0	0	22	22	异常无效	シウネ·ヌクイ

攻略要点



本关难度不高，敌人比较分散，可以很方便的逐个击破。要小心敌人的弓箭手，附带毒效果，应优先击破。本关的障碍物较多，一定要把带道具的全部破坏，可获得阿露露的专用道具"嘂狂牙"。最上方的两个敌人中，骑兵攻击力较高，建议用远程攻击直接击破。

第二十二戦　ハンサナの攻防

胜利条件	敌全灭→一定时间内我方部队到达陆地
失败条件	ハクオロ被击破→到达失败
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、(アルルゥ、トウカ、ドリィ、グラア、オボロ、ベナウィ、クロウ、カルラ、カミュ、ウルトリィ)
可出击人数	8
过关特典	水命丹

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般弓兵	4	16	200	2	18	22	23	毒攻击	-
一般剑兵	4	17	210	2	20	26	20	-	-
一般术兵	1	17	210	2	26	18	30	飞行/死中求活/术法/气力低下	-
一般术兵	2	18	220	2	26	18	30	飞行/死中求活/术法/气力低下	-
一般剑兵	1	18	330	2	36	31	26	斗志の瞳/会心の技/烈火の技/护身呼吸法/气绝攻击	シウネ·ヌクイ
障碍物	1	13	136	0	0	16	16	异常无效	-
障碍物	3	15	152,209	0	0	17	17	异常无效	ソヴヤピ·ンクリ、シウネ·ヌクイ
障碍物	1	17	189	0	0	18	18	异常无效	シウネ·ヌクイ、フムカミの战足袋
障碍物	1	20	216	0	0	19	19	异常无效	-

攻略要点



本关为水战，因此阿露露就不要出击了。本关敌人并不强，但是在敌人数量减少到5个左右的时候会发生剧情，此时胜利条件改为我方全员在一回合内到达陆地。比较保守的打法是在陆地附近布阵，等敌人自己冲上来；如果我方能力较高，则可以直接向下突进，消灭敌人后到达下方陆地过关。另外，本关的障碍物中可打出不错的道具"フムカミの战足袋"，效果为移动步数+2，千万别漏掉了。

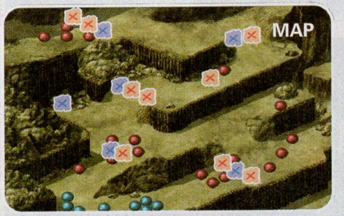
第二十三戦　狩りし者、狩られし者

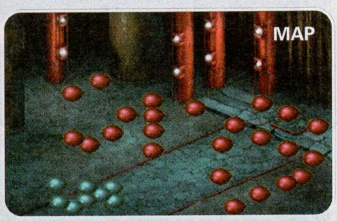
胜利条件	ハクオロ到达目的地→ニウェ击破
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、(アルルゥ、トウカ、ドリィ、グラア、オボロ、ベナウィ、クロウ、カルラ、カミュ、ウルトリィ)
可出击人数	7
过关特典	水命丹、阳炎丹

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
一般剑兵	1	18	330	2	36	31	26	斗志の瞳/会心の技/烈火の技/护身呼吸法/气绝攻击	-
一般弓兵	3	16	200	2	18	22	23	毒攻击	-
一般弓兵	1	18	220	2	19	23	24	毒攻击	-
一般弓兵	4	19	230	2	20	24	25	毒攻击	-
一般术兵	4	18	220	2	26	18	30	飞行/死中求活/术法/气力低下	ハルニレの叶、シウネ·ヌクイ
一般术兵	3	19	230	2	27	19	31	飞行/死中求活/术法/气力低下	-
一般骑兵	1	18	264	2	25	27	18	斗志の瞳/贯通攻击	-
一般骑兵	1	20	432	2	40	34	24	斗志の瞳/会心の技/烈火の技/贯通攻击/护身呼吸法/气绝攻击	-
障碍物	14	10	140	0	0	14	14	异常无效	ケウトゥアマン、ハルニレの叶、トウレプの茎、シウネ·ヌクイ、ソヴヤピ·ンクリ
障碍物	1	30	306	0	0	24	24	异常无效	シウネ·ヌクイ
障碍物	1	37	328	0	0	28	28	异常无效	-

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
デグカパ	4	15	190	1	27	27	27	气绝攻击/混乱攻击/异常无效	ケウトゥアマン
デグカパ	2	17	210	1	28	28	28	气绝攻击/混乱攻击/异常无效	シウネ·ヌクイ×2
一般剑兵	8	18	220	2	20	26	20	会心の技	-
一般剑兵	3	21	375	2	38	33	28	斗志の瞳/会心の技/烈火の技/护身呼吸法/气绝攻击	-
一般弓兵	4	20	240	2	20	25	25	毒攻击	トゥレプの茎
一般术兵	2	20	240	2	27	19	31	飞行/死中求活/术法/气力低下	アマム·ウチュ×2
ニウェ	1	23	534	3	41	53	36	斗志の瞳/战术指挥/异常无效	梦幻丹、シウネ·ヌクイ

攻略要点





前半战比较简单，兵分两路分别击破敌军后合流，然后直接向上方目的地所在进军即可，注意优先击破弓箭手和术师。

后半战敌人比较密集，可保持阵型稳步推进，依然优先击倒弓箭手和术师。注意不要轻易进入デグカパ的射程内，デグカパ会造成气绝和混乱，应在射程外待机然后一口气消灭。ニウェ身边的3个21级剑士攻击力很高，要小心。ニウェ可使用3×3格范围魔法，且威力较大，建议用必杀技尽快击倒。

本战之后可以开启演习3。

哈克奥罗等人成功攻入了西肯利贝查姆最后的基地，但是却中了尼维尔的陷进，哈克奥罗和众人隔绝开来，不得不独自面对接近疯狂的尼维尔。就在哈克奥罗行将被尼维尔杀死的时候，体内的某种力量觉醒了，带着强烈的杀戮快感，哈克奥罗以近似暴走初号机的状态一击就将尼维尔击毙。





西方三大强国之一的诺赛谢奇卡（ノセシエチカ）国协同附属国艾鲁姆依（エルムイ）突然向库娅的库涅卡门国发起了进攻，但是在库涅卡门的战斗机器阿弗·卡姆（アヴ·カムゥ）压倒性的实力面前很快就溃不成军。库涅卡门的反攻仅仅用了4天时间就攻入诺赛谢奇卡的皇都，诺赛谢奇卡皇坎贺鲁达利（カンホルダリ）也死在阿弗·卡姆的剑下。好战分子库涅卡门的右大将哈维恩克亚（ハウエンクア）要求继续进攻一统大陆，但是遭到了库娅的拒绝，不过哈维恩克亚似乎在私底下暗自进行着活动，明明已经死亡的坎贺鲁达利居然被一个神秘人复活了……

诺赛谢奇卡的覆灭并没有起到威慑作用，努巴尼（ヌンバニ）和哈普拉普（ハップラプ）两国再度向库涅卡门发起了攻击。哈维恩克亚煽动群臣一起进谏，要求主动出击，库娅犹豫再三，终于下定决心征讨全大陆。库涅卡门的阿弗·卡姆军队势如破竹的征服了周边的国家，一直把战火烧到欧卡米亚凯的领土上……

欧卡米亚凯皇瓦贝想依靠“大封印”来阻止阿弗·卡姆，但是却被一个名叫迪依（ディー）神秘人破坏了，这个神秘人正是之前令坎贺鲁达利复活的人，并且他和瓦贝一样，都是欧卡米亚琉族人。

库涅卡门攻陷欧卡米亚凯之后，继续向图斯库尔进攻。众人为了掩护哈克奥罗撤离，拼死阻挡阿弗·卡姆的攻击。

第二十四戦　アヴ·カムゥ

胜利条件	一定时间内把守要塞
失败条件	我方部队全灭
可出击角色	トウカ、ドリィ、グラア、オボロ、ベナウィ、クロウ、カルラ、カミュ、ウルトリィ
可出击人数	9
过关特典	阳炎丹

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
アヴ·カムゥ	4	20	480	2	41	??	??	勇气の瞳/装甲硬化/异常无效/气力低下	-

攻略要点



很无趣的一战，由于无法对敌人造成伤害，所以攻击都是徒劳的，只需要带上回复道具死守即可。在最后一道门处排好人墙，等敌人将其他障碍物清除之后阻挡敌人的前进路线就行。只要不被全灭，坚持一定回合即可过关。

虽然众人竭力阻拦，但依旧无法阻挡阿弗·卡姆前进的脚步，阿露露为了救哈克奥罗也倒在了血泊中……看到此情此景的艾露露绝望地呼喊着：“谁，有谁……能来救救这个孩子，拜托了，请让她醒过来！！！！！！”



“满足你的愿望！”一个毫无感情的声音回应了艾露露的呼唤，接着是一道刺眼的白光，白光之后出现的，是一个比阿弗·卡姆更高大、更威猛、充满诡异的巨人。巨人轻而易举就摧毁了之前战无不胜的阿弗·卡姆，如同撕碎一张纸片……

“爸……爸……？”

“不可以，阿露露！！不要过来……”

哈克奥罗听到了艾露露姐妹熟悉的声音，但是不知道为什么艾露露却对哈克奥罗充满了敌意……



“绝对不许你碰这个孩子一根指头！！”

“为什么？艾露露？是我啊……”哈克奥罗疑惑地看了看自己的双手，那是一双染满鲜血的钢铁巨手……“什么？？啊啊啊啊啊啊！！！！！”

…………………………

恍惚中，哈克奥罗做了一个梦：某个考古学家发现了一个奇怪的化石，而守护这里的人则把这块化石称为“人类进化的根源”。由于考古学家闯入了禁地，守护人向考古学家开枪把他击倒。在考古学家弥留之际，听到了一个声音：“许下你的愿望……和我签订契约。”“那么，就让我睡吧……”“契约成立。”



当哈克奥罗再次醒来的时候，他看到了艾露露欣喜的表情。问明情况之后却令哈克奥罗奇怪不已，阿露露不仅没有受伤，就连库涅卡门的军队也在中途自动撤军……怎么回事？倒在血泊中的阿露露，还有那奇怪的梦境……难道一切都是幻觉么？不！绝对不可能！那染满鲜血的触感，绝对是真实的！那为什么艾露露不记得当时的场景？

几天之后，哈克奥罗恢复了健康，可是又传来战报。在边境发现了几台阿弗·卡姆，而这些阿弗·卡姆追赶着的人竟然是库娅最忠诚的家臣，源次丸（ゲンジマル）。源次丸请求哈克奥罗帮助已经被战争所迷惑，一心想要统一大陆的库娅回归正道，哈克奥罗考虑再三，终于答应了源次丸的请求。

为了集合各地反抗库涅卡门的力量，哈克奥罗决定先去营救欧卡米亚凯皇瓦贝，以贤大僧正的影响力，相信能够聚集起足够的力量。

第二十五戦　灼热の牢

胜利条件	到达目的地→击破ヒエン
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、カミュ、ウルトリィ、ゲンジマル、(アルルゥ、トウカ、ドリィ、グラア、オボロ、ベナウィ、クロウ、カルラ)
可出击人数	8
过关特典	土甲丹

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
ツーヌ	6	15	190	1	19	14	14	毒攻击/异常无效	-
アヴ·カムゥ	9	20	384	2	24	36	27	-	トゥレプの茎、シウネ·ヌクイ×2、ハルニレの叶、アマム·ウチュ
ヒエン	1	27	651	2	48	63	41	斗志の瞳/会心の技/死中求活/气绝攻击/装甲硬化/异常无效	テヌカミの铠、シウネ·ヌクイ

攻略要点



本战比较简单，敌人都是无法移动的，アヴ·カムゥ攻击范围只有1格，以2格以上距离的攻击可以无伤击破。ツーヌ虽然射程较远，但是攻击力不高，而且HP较低，直接冲过去肉搏即可。到达目的地门前的时候会发生剧情，ヒエン增援出现。派我方角色上去用必杀技猛攻即可，注意魔法攻击对其无效。

众人成功救出了瓦贝，但是被击倒的希恩（ヒエン）却被迪依带走了，哈克奥罗和迪依之间似乎存在某种联系……

瓦贝将贤大僧正的职位交付给乌露托利之后就说着：“现在已经没有什么值得留恋的东西了”，然后安然睡去。注意，是真正的睡着了，还打着鼾- -。

“能揍他一下么？”“啊~可以，但请手下留情一些……”

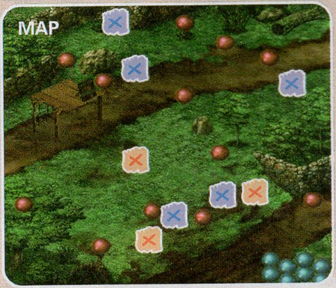
在新的贤大僧正乌露托利的号召之下，人们怀着各种各样的想法聚集在一起反抗库涅卡门的侵略。库涅卡门则由于战线拉的太长，阿弗·卡姆数量不足而节节败退。

第二十六戦　灭びゆく者

胜利条件	敌全灭
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、ゲンジマル、(アルルゥ、トウカ、ドリィ、グラア、オボロ、カミュ、ウルトリィ、ベナウィ、クロウ、カルラ)
可出击人数	8
过关特典	梦幻丹

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
ツーヌ	3	16	200	1	19	14	14	毒攻击/异常无效	-
モンホ	2	16	200	1	22	20	14	气绝攻击/异常无效	シウネ・ヌクイ
アヴ・カムゥ	3	22	520	2	42	50	37	勇气の瞳/装甲硬化/异常无效/气力低下	-
アヴ・カムゥ	5+3	23	540	2	43	51	38	勇气の瞳/装甲硬化/异常无效/气力低下	-
障碍物	6	12	128,160	0	0	15	15	异常无效	ハルニレの叶、アマム・ウチュ
障碍物	1	25	319	0	0	22	22	异常无效	シウネ・ヌクイ、つぼ
障碍物	1	30	374	0	0	24	24	异常无效	シウネ・ヌクイ

攻略要点



本战是雨战，所以阿露露就不要出击了。アヴ・カムゥ的攻击防御都很优秀，如果队伍中有攻击超过 60 的角色务必派上场，在战斗时会轻松不少。注意敌人会在地图右下角出现 1 个援军，因此先不要急着向前推进。アヴ・カムゥ的移动距离很短，并且不会攻击源次丸，而是主要集中攻击哈克奥罗，利用这点先派源次丸上前削弱敌人，再靠我方其他角色收拾残局。如果能使用连携攻击的话，也千万不要吝啬。

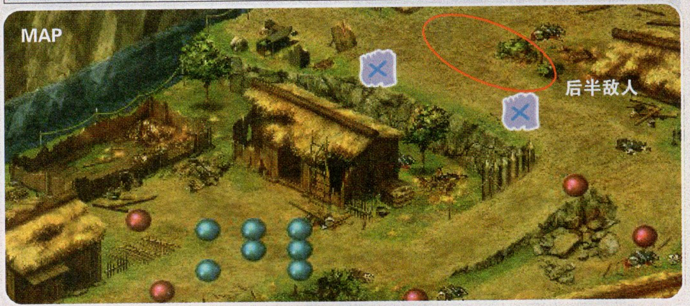
第二十七戦　假面

胜利条件	敌全灭→ディー击破
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、ゲンジマル、(アルルゥ、トウカ、ドリィ、グラァ、オボロ、カミュ、ウルトリィ、ベナウィ、クロウ、カルラ)
可出击人数	8
过关特典	土甲丹、梦幻丹、小さな巾着

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
假面兵	2	21	250	2	37	37	27	勇气の瞳/气绝攻击	-
假面兵	3+5	22	260	2	38	38	27	勇气の瞳/气绝攻击	ハルニレの叶
障碍物	2	20	216	0	0	19	19	异常无效	シウネ・ヌクイ×2

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
假面兵	2	22	260	2	38	38	27	勇气の瞳/气绝攻击	アマム・ウチュ×2
カンホルダリ	1	25	684	3	50	23	39	斗志の瞳/术法抵抗/烈火の技/混乱攻击	シウネ・ヌクイ×2
ディー	1	27	837	4	28	42	40	斗志の瞳/术法无效/战术指挥/自然治愈	シウネ・ヌクイ×2

攻略要点



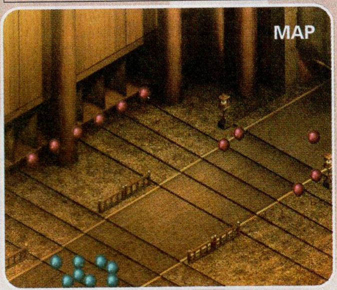
前半战非常容易，假面兵 HP 不高，防御也低，两人围攻即可搞定。后半战カンホルダリ的攻击力和 HP 都很高，建议直接以必杀技将其秒杀。ディー攻击力不高，仅仅是 HP 较多，很容易对付，不过不要包围他，他会使用周身范围攻击魔法。

第二十八戦　クーヤ

胜利条件	クーヤ击破
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、カミュ、ウルトリィ、ゲンジマル、(アルルゥ、トウカ、ドリィ、グラァ、オボロ、ベナウィ、クロウ、カルラ)
可出击人数	8
过关特典	シウネ・ウンヤク

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
アヴ・カムゥ	3	23	540	2	43	51	38	勇气の瞳/装甲硬化/异常无效/气力低下	
アヴ・カムゥ	6+6	24	560	2	43	51	38	勇气の瞳/装甲硬化/异常无效/气力低下	シウネ・ヌクイ×2、シウネ・ウンヤク、阳炎丹、土甲丹、水命丹
クーヤ	1	28	768	2	48	63	41	斗志の瞳/战术指挥/装甲硬化/异常无效/气力低下	シウネ・ヌクイ

攻略要点



虽然击破クーヤ就可过关，不过为了经验值还是全灭敌人比较好。开始后全军向左移动，攻击 6 个アヴ・カムゥ，方法和之前相同，先用源次丸削弱敌人，然后再围攻。注意，击破这 6 个之后，还会再次出现 6 个援军，全部击破之后，クーヤ和 4 名护卫开始向玩家移动。摆好连携攻击的阵型等待即可。攻击クーヤ的时候要小心クーヤ正前方的范围攻击，尽量采取四周合围的策略。

本战之后可以开启演习 4。

哈克奥罗击倒了库娅，终于令库娅放弃了继续征战的念头。就在众人以为皆大欢喜的时候，迪依出现了。原来源次丸一直隐瞒的真相就是源次丸和迪依签订过契约并以此获得了强大的力量，迪依则命令源次丸代替他监视库涅卡门国。因为初代库涅卡门皇为了获得力量而和迪依签订了契约，由此得到了阿弗·卡姆，并建立了自己的国家，为此付出的代价则是库涅卡门永世成为迪依的眷属。但是现在，源次丸和库娅决定不再遵守契约，而是要按照自己的意志活下去。

迪依和哈克奥罗是具有同一本源的人，因此无法直接交手。迪依于是召唤出卡缪体内隐藏的人格睦美（ムツミ）将哈克奥罗击倒。源次丸为了救库娅不惜以生命为代价请求迪依解除和库涅卡门的契约，迪依被源次丸的无畏举动打动，决定放库娅一条生路，相应的将她的阿弗·卡姆完全破坏。库娅由于源次丸的死几近崩溃，另一边睦美则发动了禁忌之术“净化之炎”，将库涅卡门皇都一带烧为焦土。



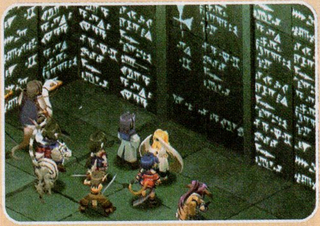
……………………

又是哈克奥罗的梦境，不过这次哈克奥罗清楚的知道梦境中的场面正是他之前失去的记忆。哈克奥罗的正体名为“空蝉”，和迪依是同源的两个分身，两个分身不能并存，互相都想将对方抹杀。两人激烈的战斗引发了剧烈的地震，也就是故事一开始村民口中所提到的“大地震”。在大地震发生之前，艾露露和阿露露正好到森林里采药，由于地震导致阿露露身受重伤。另一边，空蝉和迪依的战斗以空蝉战败而告终，遭受重大打击的空蝉跌落在森林里，正好听到了艾露露的呼唤，于是以拯救阿露露性命为条件和艾露露签订了契约，艾露露将一切奉献给空蝉，需要永远照顾空蝉。这之后，变回人形的空蝉，也就是哈克奥罗被艾露露从森林里救回……



库娅虽然生命无忧，但是记忆却回到了童年，抛开了一切烦恼单纯快乐的童年，这样的结果对库娅也许才是最好的结局。

为了寻找卡缪的下落，哈克奥罗向乌露托利询问相关的情报。乌露托利似乎想极力隐瞒关于哈克奥罗正体的真相，也就是和哈克奥罗定下契约的东西。最后在哈克奥罗不断的追问下，乌露托利终于答应带他到卡缪所在的地方去，欧卡米亚凯深渊——神眠之地。



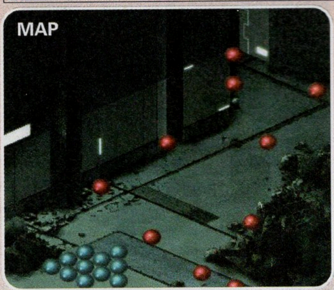
第二十九戦　太古の梦迹

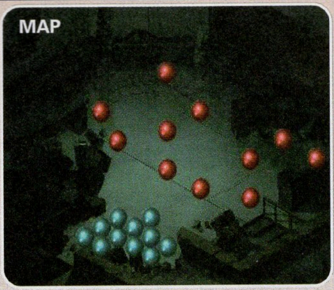
胜利条件	ハクオロ到达目的地→敌全灭
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、ウルトリィ、アルルゥ、トウカ、ドリィ、グラァ、オボロ、ベナウィ、クロウ、カルラ
可出击人数	8
过关特典	シウネ・ウンヤク

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
???	10	23	486	2	28	28	28	冲击吸收/自然治愈	シウネ・ヌクイ×3、同人の书

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
???	1	20	288	4	28	28	28	士气向上/起死回生/战术指挥/术法抵抗	-
???	1	20	240	2	36	13	40	药术/弓回避/远投/道具の心得	シウネ·ヌクイ
???	1	20	321	2	29	22	31	护身呼吸法/近接回避/远投	
???	1	20	288	2	30	22	29	烈火の技/弓回避/明镜止水/穷死觉醒/会心の技	-
???	1	20	288	5	33	28	27	勇气の瞳/弓回避/报复の技/近接回避/穷死觉醒/死中求活	-
???	1	20	321	3	28	67	32	水に弱い/ぶち坏し/斗志の瞳/ムアの加护/自然治愈/道具の心得/体毛硬化	しましまのしっぽ
???	1	20	336	5	32	48	36	斗志の瞳/弓回避/战术指挥/贯通攻击/会心の技/明镜止水/护身呼吸法	-
???	1	20	331	4	40	40	22	斗志の瞳/ぶち坏し/烈火の技/报复の技/ムアの加护/死中求活	シウネ·ヌクイ
???	1	20	336	3	52	35	10	ぶち坏し/ムアの加护/烈火の技/斗志の瞳/会心の技/明镜止水	-
???	1	20	283	2	26	15	53	飞行/光の术法/カミユイ/术法抵抗	シウネ·ヌクイ
???	1	20	312	4	30	39	34	会心の技/近接回避/报复の技/勇气の瞳/护身呼吸法/明镜止水/穷死觉醒	-

攻略要点





前半战难度很低，除了敌人会自然治愈之外，攻防都没有出彩之处，很容易对付。后半战是对自己的克隆体，不过虽然外形和特技相同，但是能力却要弱不少。主要小心卡露拉的高攻击力，弓箭手的远程攻击和乌露托利的超远距离光魔法即可。

从地下实验室的立体影像中哈克奥罗回忆起了当时的情景……

身为考古学家的哈克奥罗和解放者订立契约之后就被冰封起来，渡过了漫长的岁月。这期间，地表的环境极度恶化，人类不得已全部搬到地下生活，然后又经过了许多年。地表的环境慢慢恢复正常，当居住在地下的人类想要返回故乡的时候，却发现现在人类的身体根本无法抵抗外界的细菌，曾经的故乡却成为了无法触摸的禁地。这时，人们在地下发现了冰封中的哈克奥罗（当时将他称为 ICEMAN），将他唤醒后发现他的身上存在着以往人类所具备的抗体，于是以哈克奥罗的基因为基础，开始了制造“亚人类”的研究，希望能够找到重返地面的方法。

哈克奥罗在地下实验室里的时候，一名编号为 3510 的亚人类女性负责照顾他，哈克奥罗给她起了一个名字“命(ミコト)”。另外，哈克奥罗还能感应到一个女孩子的声音，他们经常在意念中交谈，玩拼字游戏，下棋，渐渐的，这个女孩子开始称哈克奥罗为父亲，哈克奥罗则给她取名为“睦美(ムツミ)”。事实上，睦美是哈克奥罗的复制体，因为力量太过强大而被解体，只保留下了大脑部分。



研究人员发现哈克奥罗所带的面具直接和脑部神经相连，具有令思维活化，大幅度强化肉体的效果，如果能解读这个面具的秘密，也许就能找到重新返回地面的方法。但是，研究人员判断这个解读过程需要非常长的时间，于是他们决定再次将哈克奥罗冰封起来以保存这一珍贵的样本。

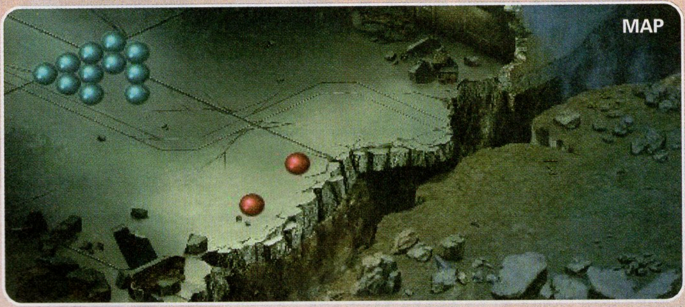
一名名叫水岛的研究人员对于这项制造人类，违背自然规律的研究产生了罪恶感，他告知了哈克奥罗真相，并将研究室的 MASTER KEY(就是艾露露所佩带的原型发饰)交给命，让哈克奥罗带着命逃回地面，同时还将之前的亚人类实验体一起放出。

第三十戦　力を求めし者

胜利条件	ヒエン和ハクエンクア击破
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、ウルトリィ、アルルゥ、トウカ、ドリィ、グラァ、オボロ、ベナウイ、クロウ、カルラ
可出击人数	11
过关特典	シウネ·ウンヤク、历战の钵金、黑手袱

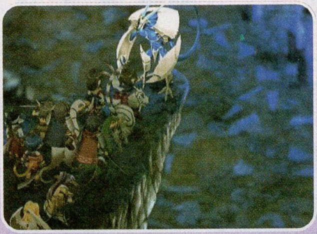
名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
ヒエン	1	28	672	2	48	63	41	斗志の瞳/会心の技/死中求活/气绝攻击/装甲硬化/异常无效	シウネ·ヌクイ
ハクエンクア	1	30	714	2	49	54	42	斗志の瞳/报复の技/混乱攻击/装甲硬化/异常无效	シウネ·ヌクイ、梦幻丹

攻略要点



本战非常简单，一共只有 2 个敌人，先击倒红色那个，剧情后再击倒蓝色那个即可，多使用必杀技吧！

哈克奥罗恢复了记忆，并且在众人面前展示了真实形态，解放者的形态。迪依和哈克奥罗是同一本源的两个存在，哈克奥罗为“空蝉”，迪依则为“分身”，两人交替沉睡和觉醒，以“神”的姿态掌管着地上的世界，一个觉醒时，另一个就进入沉睡。但是迪依闯入了神眠之地，使本应沉睡的分身觉醒，迪依许下愿望想获得大量的知识，以此为代价和分身签订了契约，分身借用迪依的肉体而得以觉醒。现在，互相憎恨的两人又碰到了一起。



第三十一戦　大封印

胜利条件	ムツミ击破→ディ－击破
失败条件	ハクオロ被击破
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、ウルトリィ、アルルゥ、トウカ、ドリィ、グラァ、オボロ、ベナウイ、クロウ、カルラ
可出击人数	10
过关特典	ケウトゥアマン

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
ムツミ	1	28	1536	3	37	40	65	飞行/暗の术法/先读み	シウネ·ヌクイ

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
ディ－	1	30	1020	2	49	82	54	斗志の瞳/自然治愈/混乱攻击	シウネ·ヌクイ×2

攻略要点

前半战对ムツミ属于剧情战斗，怎么打都可以赢。后半战对ディ－才是真正的战斗，虽然ディ－拥有大规模杀伤性武器，但是寡不敌众，很轻松就能战胜。

哈克奥罗认为自己和分身以“神”的姿态掌管世界，虽然给予人们知识和技能，但是同样也引导着人们不停的发动战争，制造死亡，这一切的罪魁祸首都是自己，所以真正应该被抹去的是自己！既然无法杀死自己，那就连同分身一起永远的封印起来。哈克奥罗拜托乌露托利和卡缪发动了大封印。

……………………………

ICEMAN 和命逃回地上之后过着幸福的生活，还生下了一个女孩，但是这种幸福并没有持续多久。研究人员利用阿贝尔·卡姆鲁(阿弗·卡姆的原型)来到地面，摧毁了 ICEMAN 居住的村子，并将命和 ICEMAN 重新捉回地下研究室。在 ICEMAN 离开期间，研究人员为了继续研究，将 63 号，也就是睦美重新复原。ICEMAN 醒来之后得知命已经被解体，于是愤怒的 ICEMAN 释放了解放者的形态，将研究人员变成了灵魂永不逝去的肉块，摧毁了研究场所，将人类彻底消灭。



还拥有人类良知的 ICEMAN 对于自己的力量感到恐惧，于是希望自己能被杀死，强烈的愿望传达给了睦美，睦美遵从“父亲”的愿望，发动了天照(卫星轨道炮)，以此来消灭解放者。但是解放者并没有死去，不得已睦美只好发动“大封印”，将 ICEMAN 永久的封印起来。在封印的过程中，希望被杀死的愿望使得解放者的人格分裂为两个部分，一部分附在面具之上的成为了“空蝉”，而另一部分想要杀死“空蝉”的则是“分身”。数百年过去了，大封印

的力量逐渐减弱，被封印的两个分身开始交替苏醒，干涉人类社会……

两个分身不能同时被封印，如果同时进入睡眠的话，两个分身就会重新合为一体，成为解放者完整形态。

“吾名为解放者，汝等崇敬、传颂之物。吾是一切的源点，也是一切的祸根。吾之子民，将吾封印，将吾封印!!!!! ”



最終話 传颂之物

胜利条件	ウイツアルネミテア击破
失败条件	我方全灭
可出击角色	ハクオロ、エルルゥ、ウルトリィ、アルルゥ、トウカ、ドリィ、グラァ、オボロ、ベナウィ、クロウ、カルラ
可出击人数	11

名称	数量	LV	HP	技	攻击	防御	术防御	能力	道具
ウイツアルネミテア右腕	1	40	3996	2	80	70	29	异常无效 / 装甲硬化 / ムアの加护 / 能力无效	-
ウイツアルネミテア左腕	1	40	3996	2	80	54	29	异常无效 / 装甲硬化 / 术法抵抗 / 能力无效	-
ウイツアルネミテア	1	50	4736	2	85	59	34	战术指挥 / 能力无效 / 异常无效	-

攻略要点


围攻本体，达成这一步就胜券在握了

最终战总算有了一点最终战的样子。出击时每人都带上最好的回复 HP 道具。必须先将左右两只手击破后才可以攻击本体，因此先选择防御力较低的左手攻击。双手的邻近有效攻击位置只有 2 个，因此应派出攻击力最高的 2 名近战型角色和 2~4 名远距离角色发动攻击，其他角色全员退回屏幕下方，以免遭到攻击，同时也可以对付 4 个史莱姆(击破后还会出现 4 个)。BOSS 的攻击通常为大范围攻击，且威力不低，突击的角色暂时依靠道具回复 HP，艾露露则一定要在后方保护好。如果玩家此时的等级在 30 级以下，其实打起来反而比较轻松，因为 BOSS 级别较高，基本上攻击两次就能升级，升级后 HP 完全回复，相当于免费的回复药。

注意本战的重点在于保护高攻击力角色，无论如何都要保证有 3 名高攻击的角色存在，其他人员完全可以充当炮灰使用。另外绝对不要吝啬必杀技，能使用的时候一定要优先使用。

击破两手之后就可以攻击本体了。本体的邻近有效攻击位置为 3 个，因此可以采用合围的策略，注意回复很快就能击倒。

艾露露：“哈克奥罗先生……”

哈克奥罗：“……艾露露”

艾露露：“……要走了吗？”

哈克奥罗：“暂时，让我睡一会吧。”

艾露露：“暂时是多久？不是已经约定过了吗？不是说过要一直在一起的吗？”

哈克奥罗：“艾露露……你这种感觉只是因为契约的关系……”

艾露露：“契约的事情我早就知道了……哈克奥罗先生不是常人，哈克奥罗先生因此而痛苦，这些，我全部都知道！”

哈克奥罗：“那……为什么还……明明知道，为何……”

艾露露：“与契约没有关系，哈克奥罗救了阿露露，给予我们温暖和关怀，为了大家拼尽全力……我喜欢的是这样的哈克奥罗先生！喜欢……非常喜欢……早就应该说出来，但是因为契约的关系却一直说不出口，现在终于能够说出来了，好想抱着你，但却……但却……”

哈克奥罗：“我也……很想和艾露露在一起……”

艾露露：“既然这样，为什么要离开我们……”

哈克奥罗：“艾露露。再一次，再给我唱一次那首摇篮曲吧。”

艾露露：“哎？”

哈克奥罗：“那个时候给我唱的歌……”

艾露露：“嗯，好。”

……………………………

哈克奥罗：“啊……渐渐的想要睡了呢……这下，终于可以好好休息了。”

艾露露：“哈克奥罗先生!! ”

哈克奥罗：“不要过来！不能过来……”

艾露露：“哈克奥罗先生……”

哈克奥罗：“命？……”

艾露露：“哎？”

哈克奥罗：“原来是这样啊……到现在才发现……跨越时空，终于，再次相会了……艾露露。”

艾露露：泣不成声

哈克奥罗：“大家……再见了。终有一天，会再次相逢……”





游戏日原创画师超大海报出炉

十月天宫作品集

应大群读者要求，现推出游戏日御用画师·十月天宫原创海报系列。读者可以通过以下方式订购——

1.游戏日官方淘宝店下单

http://shop33523089.taobao.com

2.通过邮局汇款至：成都市营门口路民光商厦五楼发行部 邮编：610036 并务必在汇款单上写明海报编号和需要数量

◆海报用特种布，不会被撕开。

◆附亚光膜，使得海报更加高档。

◆海报背面自带双面胶，有利于读者张贴。

海报无论是纸和印刷效果，质量绝对超越市面上任何一种海报。绝对可以永久收藏和使用。

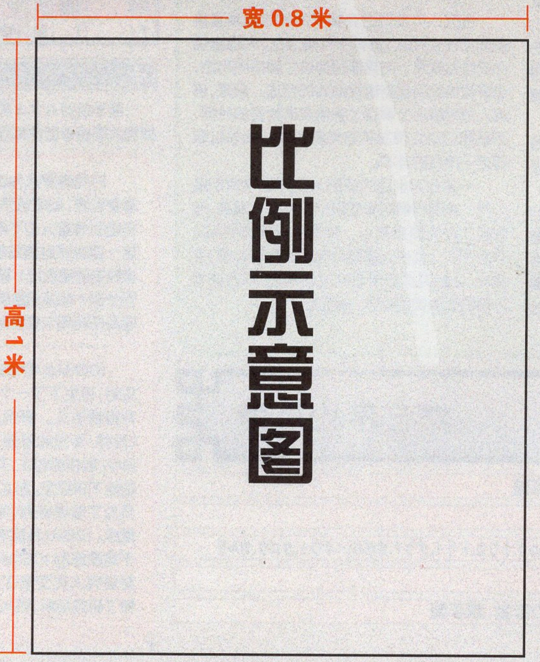
海报特别定价：38 元 / 一张

为保证邮购的安全和速度，我们都会采用快递发货。

注 1：以上报价已经包含快递费用。在淘宝店一次性购买三张以上，可享受优惠。

注 2：海报属于特殊包装，不能和邮购杂志书刊的特快一起混用。

注 3：十月天宫女性圣斗士本刊已经拥有出版权。





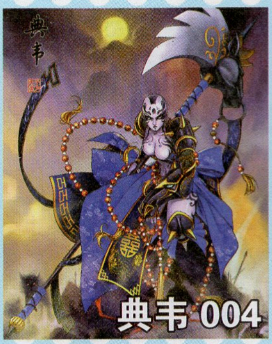



曹仁 003

甘宁 008

姜维 013

吕布 018

司马懿 023

典韦 004

关平 009

凌统 014

马超 019

孙策 024

董卓 005

关羽 010

吕蒙 015

孟获 020

孙坚 025

诸葛亮 006

黄盖 011

刘备 016

庞德 021

孙权 026

左慈 007

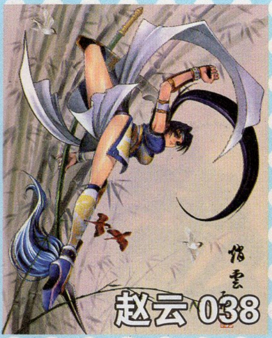
黄忠 012

陆逊 017

庞统 022

太史慈 027


魏延 028

袁绍 033

赵云 038

巨蟹 043

双子 048

夏侯敦 029

张飞 034

周泰 039

山羊 044

水瓶 049

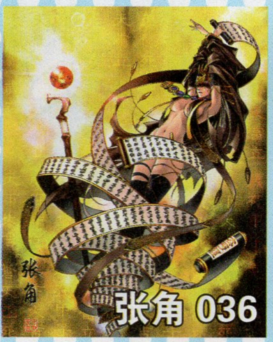
夏侯渊 030

张颌 035

周瑜 040

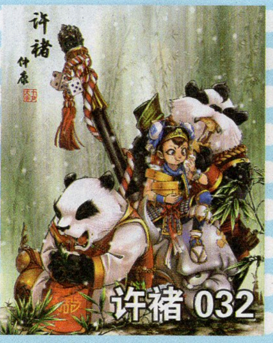
射手 045

天平 050

徐晃 031

张角 036

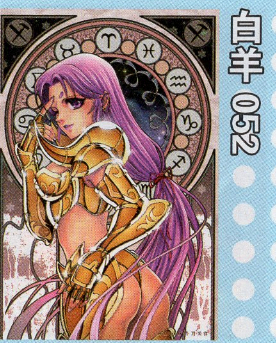
处女 041

狮子 046

天蝎 051

许褚 032

张辽 037

金牛 042

双鱼 047

白羊 052

招聘启事

诸位，如你们所愿，编辑部缺人手了……现招募新编辑数人，请有意与我们共入地狱者踊跃报名。具体要求如下：

文编1－2名

1.文字水准尚可，日文水准尚可，写字效率高（不用繁体字、不乱用标点、不用网络语言者优先）
2.对游戏及游戏周边文化有强烈的爱心和求知欲，乐意将自己的时间、青春以及其他不包括生命的所有东西都投放在工作上（出片后有勇气担任监印和值班者优先）
3.对目前毫无挑战性的生活感到不满，想找个地方挑战自己的极限（有自虐倾向者优先）
4.能忍受与自己想象中相差甚远的工作量和生活条件（目前领取低保者优先，家里有钱不在乎工资或能给我们发工资的优先，能和我们一起去要饭的优先）
5.能够积极与同事沟通交流（勇于一个人负责杂志后143页所有内容者优先）

美编1－2名

1.能熟练使用Photoshop软件和方正飞腾排版系统，并具有一定的版式设计基础（实际不会也行，可以现学，就是辛苦点儿，有觉悟者欢迎挑战）
2.对目前毫无挑战性的生活感到不满，想找个地方挑战自己的极限（有自虐倾向者优先）
3.能忍受与自己想象中相差甚远的工作量和生活条件（目前领取低保者优先，家里有钱不在乎工资的优先，能和我们一起去要饭的优先）
4.能够积极与同事沟通交流（前三个月乐意给编辑们端茶倒水的优先，乐意让梵天给自己端茶倒水的也优先）

完全或大部分符合上述条件者，请以信件或电子邮件的方式与我们联系，并附上您自己的简历和作品。

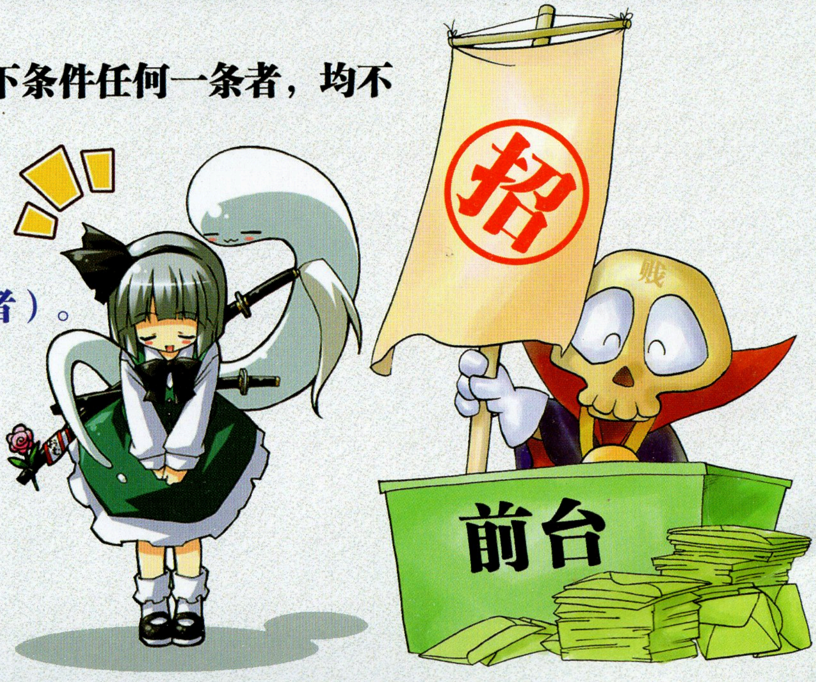
邮件地址：成都市营门口路民光商厦507室《游戏日》编辑部，邮政编码610036，在信封上注明“应聘”字样

电子信箱：xuhl@cbigroup.com，亦请在信件标题注明“编辑应聘”字样

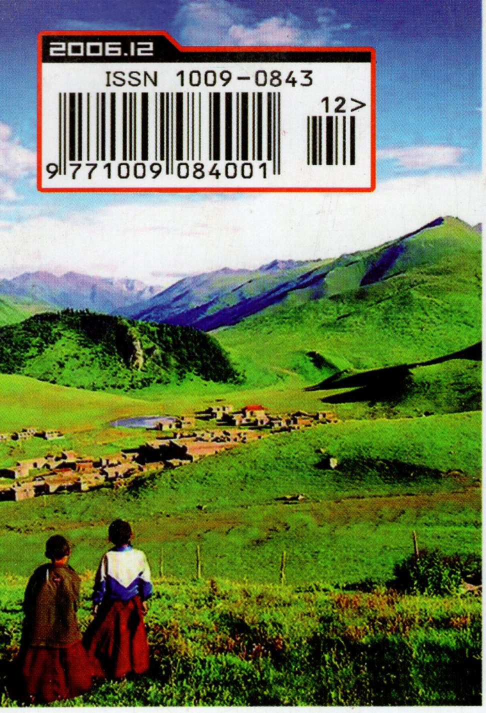
注意事项

因编辑部特殊现状决定，符合以下条件任何一条者，均不列入本次招聘范围，请大家谅解。

1.痴迷网络游戏的玩家。
2.目前居住在四川以外地区。
3.女性。
4.有女友者（尤其是女友在成都本地者）。
5.未成年人或在校学生。
6.心理阴暗，对社会有极度不满者。
7.不具备独立生活能力者。
8.心理承受能力较差者。
9.性取向异常者。
10.非请勿访！



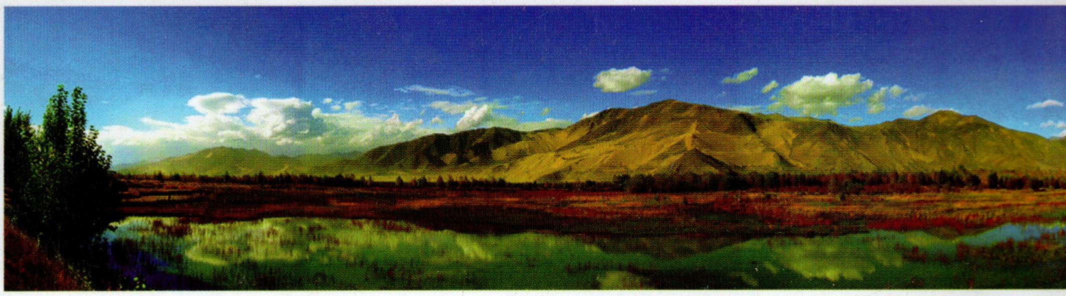
2006.12
ISSN 1009-0843







（中文信息）行游数码





邮发代号：62-294

自助旅游攻略手册

每期超过10万字的详细旅游攻略介绍，是您出行的最佳向导。
到哪去玩，花多少钱，吃什么，住哪里？《行游数码》在手，一切不是问题！